3時間クリアーへの突破口!

biohazard

バイオハザード®



上 完全脱出バイブル

オトナ専用

この別冊には過激な表現が含まれています

ファミ通キューブ+アドバンス 6月号別冊付録

目次

マップポスターでよくわかる!!

この別冊付録は、同じ6月号に付属の特製マップポスターと組み合わせて使うことで、いちだんと探索の手助けになります。併せてご活用ください。

システム究明編

『biohazard』は襲いかかる敵を退けながら洋館からの脱出を計るホラーテイストのアドベンチャーゲームだ。凶悪な敵、謎解き、なにより恐怖心を煽る演出など、プレイヤーを悩ませる要素は多彩を極める。しかし、アクションや戦闘でのちょっとしたコツなど、ゲームのシステムを理解することで悩みが解決されることが多いのも事実だ。

この章ではそんなちょっとしたコツなどを中心にゲームを解説していこう。また、この章を含め本書の攻略は、操作をタイプA、ゲームレベルを“登山のようなもの”にした状態で進めている。幸多からんことを祈る。

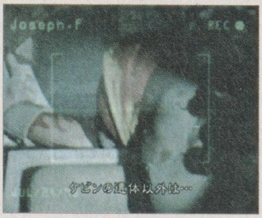


悪夢の始まり
『biohazrd』とは？

ホラーテイストのアドベンチャーゲームの金字塔が、すべてをパワーアップして復活！ さてその中身は？

失踪した同僚チームの探索から一転して悪夢へ……
ラクーンフォレストにて待ち受ける不可解な事件とは？

1998年7月、アークレイ山中にあるラクーンフォレストにて遭難者が続出していた。またその一部が奇妙な惨殺死体で発見されたことから、特殊部隊S.T.A.R.S.ブラヴォーチームが現地調査に乗り出していた。だがチームを乗せたヘリが現場付近で消息を絶つ。失踪したブラヴォーチームの捜索と救出のため、急遽アルファチームも現場へ急行。だがアルファチームもまた現地にて襲撃を受ける。長い一夜は、こうして幕を開けた……。



⬅ブラヴォーチームを乗せたヘリは無残な姿で発見。パイロットだけが遺体で見つかる。

つぎつぎと襲われるS.T.A.R.S.の隊員たち
クリスらは生き残ったメンバーとともに脱出を試みるが……

アルファチームが逃げ込んだ洋館。そこは、亡者たちが血肉を求めてさまよう恐怖の館だった。おぞましい怪物たちの手にかかり、ひとりまたひとりと消えていく隊員。脱出するために試みられた洋館の探索が、やがて思いがけず彼らを事件の核心へと導いていく。プレイヤーは、クリスまたはジルとなって、館からの脱出ルートを捜すとともに、事件の全容を明らかにするため、ゾンビたちが徘徊する洋館で死闘をくり広げるのだ。


⬅ジルまたはクリスを選んでプレイ。館の構造は変わらないが、物語は変わるのだ。



⬅ほかの隊員と出会うことも。無事とは限らないが。

恐怖に満ちた魔の館


⬅ゾンビとの激しい戦闘。多様な武器を駆使して戦おう。



キミは、このサバイバル

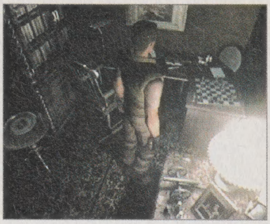
『バイオハザード』ってどんなゲームだろう？

『バイオハザード』は、迷い込んだ館からの脱出を目的としたサバイバルホラーゲームだ。脱出のため、複雑な罠や仕掛けを解き、襲い来るクリーチャーと戦うことになる。ゲームをセーブするアイテムや戦うための弾薬の数に限りがあるため、むやみに消費していると行き詰まる恐れもある。知恵と勇気と冷静さが求められるゲームなのだ。



⬆最初から持っている弾は、数体の敵を相手にしただけで尽きてしまう。

⬇館にはさまざまな部屋がある。それぞれの部屋に隠された謎を解こう。

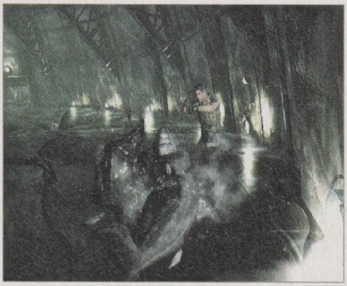


ゲームキューブ版『バイオ』は他機種版とどう違う?

ゲームキューブ版の新しい『バイオ』は、他機種で発売された前作をおおまかに踏襲しているが、館の構造や演出、物語の分岐など、新作と呼べるほどの変更点が見られるぞ。とりわけ一度倒したゾンビが凶暴化して復活するため、かつてない恐怖を感じるハズだ。



⬆ゾンビを倒すと進化する!? 恐怖のクリムゾン・ヘッド。



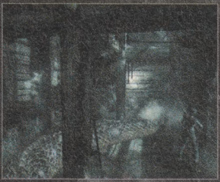
⬆ゲーム史上最高のクオリティーと言っても過言ではないグラフィックを、ぜひ体験してみよう!

特殊部隊S.T.A.R.S.とは?

S.T.A.R.S.は、Special Tactics and Rescue Serviceの略称。多様化する犯罪に備えて1996年にラクーン市警内に組織された。いろいろな技能に秀でた隊員で構成され、一般の警察官の勤務とは異なる独自の任務を担当する。



⬅ウェスカーがアルファチームのリーダーだ。



⬆あらゆる銃火器の使用に精通しているのも特長のひとつ。

S.T.A.R.S.組織図

ラクーン市警 R.P.D. ― S.T.A.R.S.
- 〈アルファチーム〉 ウェスカー、クリス、ジョセフ、ジル、バリー、ブラッド
- 〈ブラヴォーチーム〉 エンリコ、ケネス、エドワード、フォレスト、レベッカ、リチャード



⬆軽快で戦闘的なS.T.A.R.S.制服。ベレーがエリート風?

を見届けられるか？

戦い抜く者たち

キャラクターの個性と特徴

『バイオ』の主役となるのは、S.T.A.R.S.の隊員たち。シリーズを通してさまざまな形で登場する。

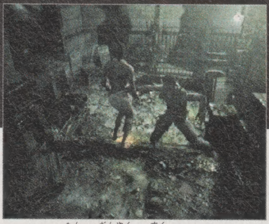


クリス・レッドフィールド

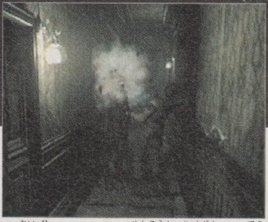
Chris Redfield

[特徴] 体力が多い○攻撃力が高い○所持アイテム数:6

S.T.A.R.S.アルファチームに所属。強靭な肉体と射撃の腕を誇る。危険をも顧みず敵に立ち向かう熱血漢。ゲーム中は、ジルに比べて武器や弾薬の入手が困難なため、シナリオの難易度が高くなっている。上級者向けだ。



↑クリス編は弾薬が少なく、ナイフで戦う場面も実際に生じるだろう。



↑回避アイテムの閃光手榴弾は、敵のアタマを吹き飛ばす威力を持つ。

クリスの隠しコスチューム



↑S.T.A.R.S.ニュープロトタイプ。よりハードなイメージのカラーリングだ。



←ストリートタイプ。クリスの普段着を想像させる。



➡ピアノの弾けないクリスに代わって、レベッカが弾いてくれることも。



レベッカ・チェンバース

Rebecca Chambers

[特徴] 体力が少ない○攻撃力が低い○所持アイテム数:6

ブラヴォーチームに所属の新米隊員。薬学や化学のエキスパートでクリスのシナリオだけに登場する。彼女を操作するシーンもあるが、戦闘能力はあてにできるほどではない。



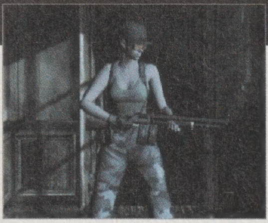
ジル・バレンタイン

Jill Valentine

［特徴］体力が少ない◯攻撃力が低い◯所持アイテム数：8

S.T.A.R.S.アルファチームに所属。爆弾処理と解錠の技術に優れ、その冷静で的確な判断力によりチームを危機から救うこともしばしば。アイテム所持数が8と多く、弾薬にも余裕がある。シナリオもクリスに比べ低難度。

ジルの隠しコスチューム



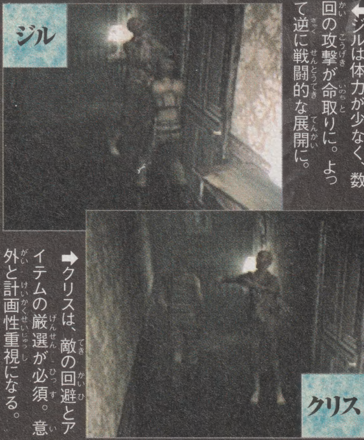
⬆アーミールック。キャップとタンクトップの健康美が目に眩しい。



⬆他機種版の『3』に登場した派手めの私服。吊り天井のイベントに注目。

ジル編とクリス編の違い

大きく捉えるならジル編は初心者用、クリス編は上級者用のシナリオだ。だが、難度以外にもふたりの探索すべき道筋やシナリオは異なっている。両方のシナリオを解いて始めて、物語の全貌が見えてくるだろう。

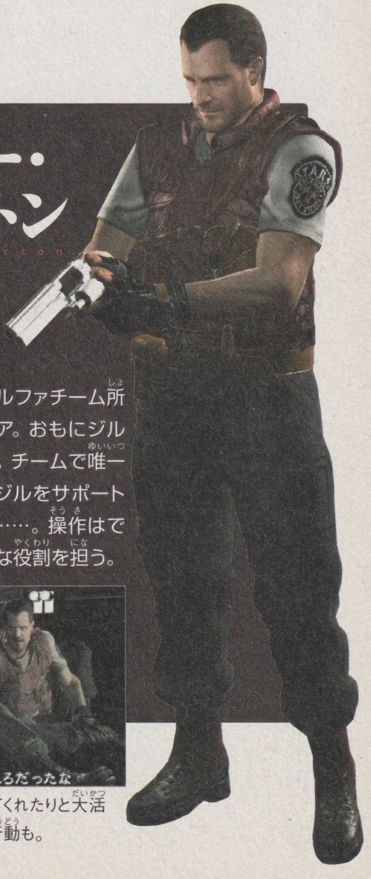


⬅ジルは体力が少なく、数回の攻撃が命取りに。よって逆に戦闘的な展開に。

➡クリスは、敵の回避とアイテムの厳選が必須。意外と計画性重視になる。

バリー・バートン

Barry Burton



S.T.A.R.S.アルファチーム所属。ガンマニア。おもにジル編に登場する。チームで唯一の妻子持ち。ジルをサポートしてくれるが……。操作はできないが重要な役割を担う。



⬆ピンチを救ってくれたりと大活躍だが、不審な行動も。

S.T.A.R.S.の身のこなし
探索のための基礎知識

不意にやってくる敵やトラップなどの危険から身を守り、十分な探索を遂行するためには、あらかじめ基本的なアクションや知識を身につけておくことが何よりも大切だ。ここでは新しい『バイオ』の基礎を身につけよう。上手くいかなくても、焦らず何度もトライすることが上達の秘訣だぞ。



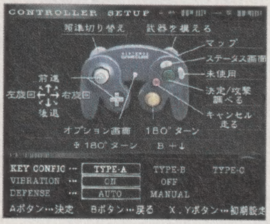
⬆ゾンビが扉を開けて隣りの部屋まで侵入してくるなどの、新要素も頭に叩き込もう。

まずは移動の操作に慣れよう

画面中のキャラクターの位置に関わらず、アナログスティックの入力方向と、主人公に対しての前後左右は一致する。上下で前進、後退。左右で旋回だ。アナログスティックは滑らかな移動に向いているが、アイテムを押す場面などでは、若干細かな操作がしづらい。場面によって✚ボタンと使い分けるといいぞ。



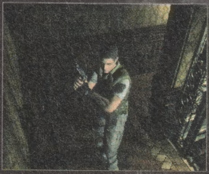
⬆Cスティックをはじくか、✚ボタン下+Bボタンで、す速い180度ターンができる。逃げるときなどに有効だぞ。



⬅続編のことも考えて、アナログスティックに慣れよう。

移動の基本は"走る"

危険回避にも役立つので、移動は、アナログスティック+Bボタンの走りを心がけよう。



⬅初めて潜入するエリアは慎重に歩くのも手。

装備した武器で移動速度が変わる?

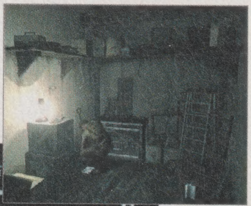
ほとんどの武器では変化は出ないが、じつはグレネードランチャーなどごく一部の重量級装備に限り、若干移動速度が低下するようだ。



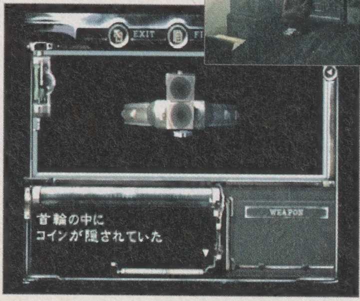
⬅早解きを目指している人は注意!

怪しいモノは調べてみよう

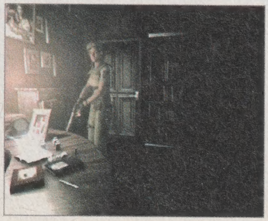
館の中に散らばった数々のアイテムを集めることが、ゲームを進めるうえで重要なポイントとなることも多い。気になったモノの前ではAボタンを押し、手掛かりはないか調査を心がけよう。光り輝くポイントには、ズバリ、アイテムがあるぞ。



➡謎解きのヒントや、物語をより理解するためのメモが手に入ることもある。



⬅そう簡単には入手できないアイテムもある。これは仕掛けを解かなければ取れないケース。

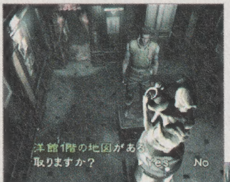


➡光っているポイントには、かならず何かの手掛かりが。

光るのには理由がある

押したり下りたり上ったり

箱や飾り棚などの中には、押して移動させられる物や昇降可能な物がある。押せる物は、キャラクターの体を押しつけるとキャラクターのモーションが変化するので判別がつくだろう。上り下りは、物の前でAボタン。棚の裏にアイテムや通路が隠されていたり、箱を必要な場所に移動させてから足場にして上ることで新たな展開が開けるぞ。



⬅箱を上れば、高い位置の物も取れる。



➡意味深な棚などには、まず試そう。

連打じゃなくて

移動しながらAボタンを押し続けていると、特定の場所に来たときにアイテムを見つけたり扉を開けたりできるぞ。

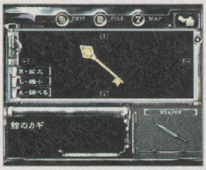


⬅ボタンを連打しながら移動する必要ナシ!

アイテムに隠された謎を解け

つぎに何をすればいいのかわからなくなったときなどは、手持ちのアイテムを調べると解決できる場合が多い。アイテム画面から"調べる"を選ぶと、アイテムを回転、拡大、縮小させながら見られるようになる。見知らぬアイテムを手に入れたら、まず調べるクセを。

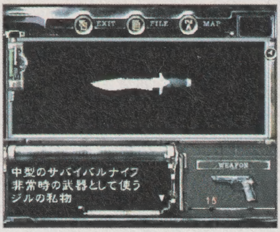
ぐるぐる回せ回せ

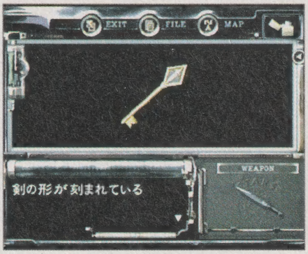




⬆ふたつのアイテムを組み合わせると、新たなアイテムが完成することもある。

⬇自分の持っている武器の詳細や、名前などを調べることもできるのだ。





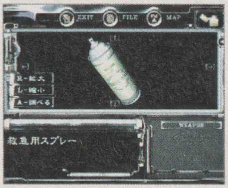
⬆どこの扉に使えばいいのかわからないカギは裏返してみよう。ホラ、紋章が!

体力を回復するには?

キャラクターが失った体力は、館のあちこちで栽培されているグリーンハーブか、救急用スプレーを使って回復できる。グリーンハーブ単体では、全体の体力の約4分の1程度の回復に留まるが、ほかの色のハーブと調合することで効果を増す。効果の具合は、右の表のとおりだ。まれに登場するハーブのプランターは、摘むことはできないが、その場で数回使用できるぞ。



⬅ハーブの調合は緑+赤というのが効率がいい。



➡救急用スプレーは1本で100パーセント回復する。

ハーブの組み合わせ

ハーブ2個を2回に分けて使うより、2個を調合して使うほうが効果が高い。忘れずに。

組み合わせ	回復	解毒
緑×2	中	なし
緑+赤	最大	なし
緑+青	小	あり
緑×2+青	中	あり
緑×3	最大	なし
緑+赤+青	最大	あり

確実に生き残るために

『biohazard』の戦術

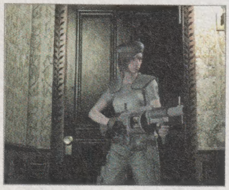
『biohazard』は物語の最後まで生き抜くことが目的のゲームだ。だが、襲いくる化け物から身を守るため、武器を取って戦わなければならないこともある。そんなときは、ここで紹介する戦闘のノウハウを活かし、くり返し戦って経験を積みながら、襲いかかる窮地を乗りきってほしい。



⬆弾数に限りがあるので、ゆとりある探索のためにも戦いは極力避けたいところ。

構える

武器を装備した状態でRボタンを押すと、キャラクターは攻撃の構えをとる。移動はできなくなるが、左右上下に狙いを変えられるぞ。



⬅重火器は構えるのにも時間がかかってしまう。

サーチ

敵に囲まれたときに、構えながらLボタンを押すと照準がつぎつぎ切り替わる。これを応用して、倒れている敵の生死も確認できる。



⬅倒れたふりをしている敵にカラダが向くのだ。

リロード

戦闘中に弾が切れると、キャラクターは自動的に弾薬のリロードを行うが、そのあいだはスキだらけに。できれば手動で充填しよう。



⬅敵がいるときなどは、とくに注意が必要だ。

戦術① つねに状況を把握しろ

敵と遭遇したら、敵の種類、数、自分のポジション、距離など注意すべき点はいくつもある。冷静に状況を分析し、対応することが重要だぞ。



⬆敵も動いている。優柔不断は禁物だ。

戦術② 戦闘の位置取りに注意

とくに複数の敵との戦闘では、逃げ道を確保したり、囲まれないように移動するといったことが重要。安全に戦えるポジションを確保しよう。



⬆背後を取られない位置がベスト。

戦術③ 戦いを回避

出てくるすべての敵と戦っていたのでは、弾薬も体力も持たない。一度しか入らない部屋の敵などは戦わずにやりすごすのが賢明だ。



⬅敵の死角を駆け抜けるなど、戦う確率を下げよう。

戦術④ 回避アイテムは貴重

新要素の回避アイテムは、正面から組みつかれた場合に発動。無傷で脱出しつつ、ゾンビなら5割近くのダメージを与えるというスグレモノだ。また、ダガーナイフをゾンビのアタマに突き立てたまま、そのアタマを吹き飛ばすと再回収できる。



⬆ダガーナイフはふたり共通のアイテムだ。

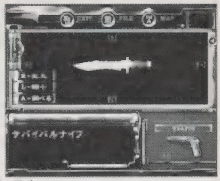


⬅ジルのスタンガンを使うには、バッテリーパックというアイテムが必要になる。

サバイバルナイフ



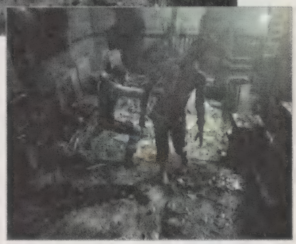
"NEW GAME"を選んでゲームを始めた場合の初期装備。とりわけクリスは、ハンドガンを取るまでこれしか持っていない。すべての武器の中でもっとも攻撃力が低く、接近戦専用だということで扱いが難しいが、万一弾薬が尽きてしまったときは最後の頼りとなる。ほかの銃器と同じように上段･中段･下段の狙い分けも可能。また、武器以外に物を切るときにも使えるので覚えておこう。



基本はヒット&アウェー



➡ナイフで戦うときは、深追いは禁物。回り込んでから。



➡クリスはジルに比べてナイフでの攻撃力が倍近く高いという特徴を持っている。

ゾンビとは階段を使って戦え!!

ゾンビは階段では組みつき攻撃をしない。多少時間がかかるが、階段付近のゾンビはナイフのみで倒すと弾薬の節約になる。うまく回りこむのがコツだ。



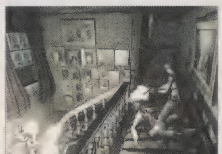
⬅組みつかれることがないので、正面から近づくこともできる。ただし酸を吐くので避けながら回り込んで切りつけよう。

ハンドガン



主人公たちが使う標準的な拳銃。9ミリパラベラム弾を15発装弾できる。小型なので構えの動作から射撃までの時間が短く、移動の際にもあまりジャマにならないのが特徴だ。また、距離によって威力が変わらないので、なるべく敵と離れて戦うのがいいだろう。ゲームの序盤ではつねに持ち歩くメインの武器として活躍することになる。ただし、攻撃力では他の武器に一歩及ばず、中盤以降に登場する敵に対しては力不足になってしまう。まれに敵のアタマを一撃で吹き飛ばすクリティカルヒットを発動することもある。覚えておこう。



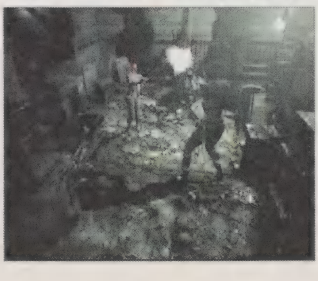


クリティカル強し！



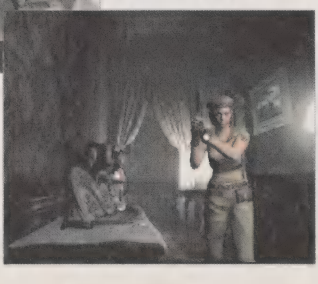
⬅ゾンビの頭を一撃で吹き飛ばすクリティカル。発生はランダムだが、強力だ。

弾はケチらず使え！



⬅弾薬は比較的多く入手可能。終盤には出番も少ないので、戦うと決めたらケチケチしないで撃つべきだ。

携帯性にも優れた武器



➡コンパクトなので、走る速度も落ちない。

ショットガン




12番ショットシェルを6発装弾できる、ハンティング用の散弾銃。撃った弾が広がるため、広範囲の複数の敵に同時にダメージを与えられるというメリットを持つ。一方、至近距離での攻撃では、集中してダメージを与えられるので威力が増す。ゾンビが相手なら上向きで撃てば頭を吹き飛ばすという効果も狙うことができる。ジル、クリスとも中盤以降、メインの武器として活用しよう。とりわけクリスは強力な武器を入手するのが遅いため、序盤では温存すべき。



ゾンビは頭を狙え!



⬆ゾンビの頭を吹き飛ばすと、クリムゾン化を防げる。至近距離まで引きつけ、上段攻撃で仕留めよう。



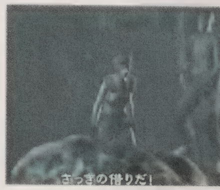
⬆弾が広がるので動きの速い敵にも有効。



⬆クロウのような飛び回る敵も狙いやすい。

より強力な武器 アサルトショットガン

プレイの進めかたによっては、アサルトショットガンが入手できることもある。威力はショットガンよりやや強い程度だぞ。

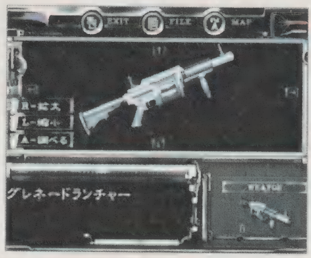


⬅ショットシェルを10発装弾できるのがポイント。

グレネードランチャー




3種類の弾薬を撃ち分けられるのが最大の特徴。構えてから撃つまでのスピードは劣るが、一発の威力が高いため、後半の敵と渡り合うときに頼りになる。ただし、撃ったあとの隙が大きいので要注意。通常は榴弾を、植物系の敵には焼夷弾を、それ以外の生物系のクリーチャーには硫酸弾を使用するといいだろう。同じ弾薬なら、一度に何発でも充填しておけるので、リロードの必要がないのも魅力的。



ボス戦の切り札に!



⬆焼夷弾や硫酸弾は、ボス戦でとても有効な攻撃手段となる。強敵クリムゾン・ヘッド・プロト1も、グレネードを使えばカンタンに倒すことができるぞ。そのためにもここぞというときまで温存するのが理想。

相手によって弾を使い分けよう

この武器の最大のメリットは、3種類の弾が使い分けられること。相手に応じて効果的な弾を使い分ければ、戦いもラクになるうえ、弾を節約することにもなる。ただし、つねに3種類の弾を持ち歩くと他のアイテムが持てなくなる。ボス戦のまえに弾の種類を入れ替えるのが現実的な戦いかただ。



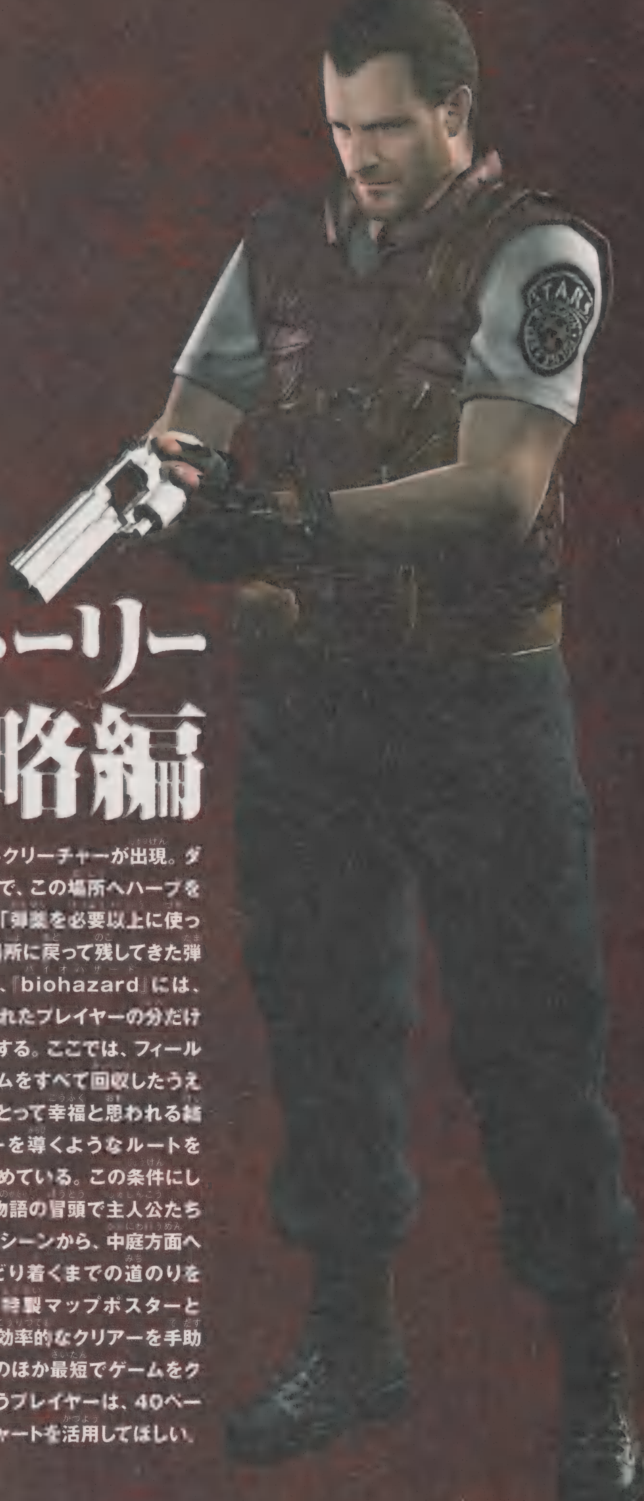
➡最初に装弾されているのは榴弾だ。



⬅硫酸弾は生物相手に効く。



➡焼夷弾はもっとも弾が少ない貴重品。



ストーリー攻略編

「思わぬ場所からクリーチャーが出現。ダメージを受けたので、この場所へハーブを取りに進みたい」、「弾薬を必要以上に使ったから、さっきの場所に戻って残してきた弾を取りたい」など、『biohazard』には、洋館に足を踏み入れたプレイヤーの分だけ攻略ルートが存在する。ここでは、フィールド上にあるアイテムをすべて回収したうえで、主人公たちにとって幸福と思われる結果までプレイヤーを導くようなルートを設定して攻略を進めている。この条件にしたがって、今回は物語の冒頭で主人公たちが洋館へ跳び込むシーンから、中庭方面へ向かう通路にたどり着くまでの道のりを解説していこう。特製マップポスターと併用すれば、必ず効率的なクリアーを手助けするだろう。このほか最短でゲームをクリアーしたいというプレイヤーは、40ページからのフローチャートを活用してほしい。

洋館で見たもの

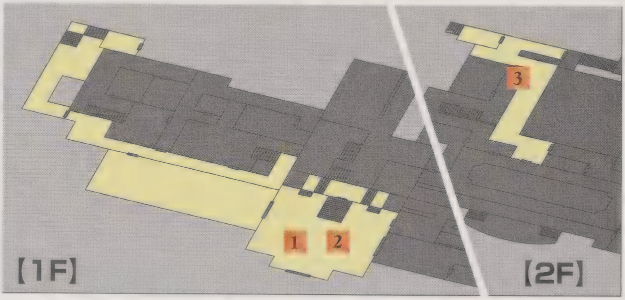
[玄関ホール]〜[鏡のある廊下]

洋館までたどり着いたS.T.A.R.S.アルファチームだったが、メンバーの安否を確認する間もなく、館内に1発の銃声が響きわたる。ウェスカーの指示で調査を開始する主人公たち。そんな彼らの目の前に現れるのは、無惨に変わり果てた同僚の亡骸と血肉を求めてさまようゾンビの姿だった。



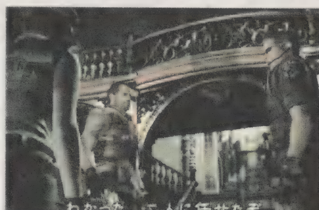
⬆洋館の外で見た光景は、これから始まる惨劇の序章にしかすぎなかった……。

1 玄関ホール
▼
大食堂
▼
ティールームのある廊下
▼
大食堂
▼
2 玄関ホール
▼
鳥かごのある廊下
▼
3 鏡のある廊下



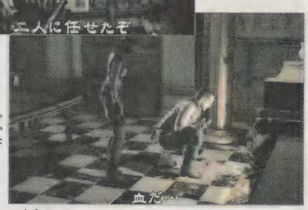
1 ケネスを襲うゾンビを発見したらウェスカーに報告せよ

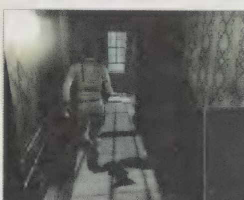
大食堂を探索後、ティールームのある廊下を西側に進むと、ケネスを襲っているゾンビに遭遇する。ケネスの亡骸はのちに調べるとして、ここは戦闘を避け、ウェスカーへ報告するために玄関ホールを目指そう。ジルならバリーがゾンビを撃退してくれるイベントが発生するぞ。なお、大食堂の暖炉に掲げられているエンブレムは、しばらく取る必要がない。不安なら卓上のインクリボンでセーブをしておこう。



⬅⬇調査をプレイヤーに任せるウェスカー。大食堂の暖炉付近には血がこびりついている。

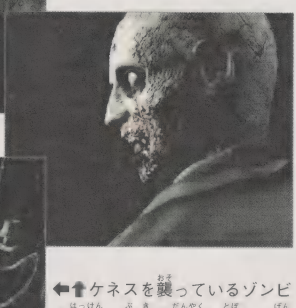
この館でなにか!?





⬅ティールームのある廊下を東側に進む必要はまだない。月明かりが差し込む西側へと進もう。

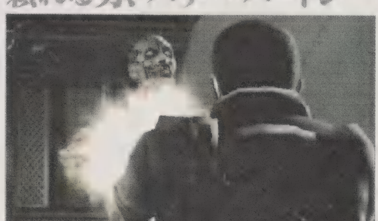
さあどうする?





⬅⬆ケネスを襲っているゾンビを発見。武器や弾薬が乏しい現段階では、戦う必要はないぞ。

頼れる男、バリー・バートン



⬆ジルならバリーがゾンビを撃退。今後も彼はさまざまなかたちでジルを助けてくれることだろう。

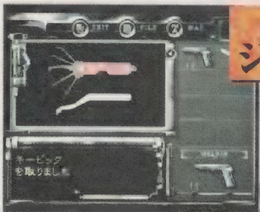
2 姿を消したウェスカー、本格的なサバイバルはこれから

玄関ホールまで戻ると、ウェスカーがいなくなっている！　ジルはキーピック、クリスはハンドガンを入手して、ひとりで探索を始めることになるぞ。ここからは東側の展示室、北側のホール裏墓地、2F西側の大食堂2Fへも進めるが、まずはティールームのある廊下を経由し、鳥かごのある廊下へ進むといい。



⬅ジルならウェスカーを捜すイベントが発生。行けるところを捜してみよう。

ウェスカーはどこにいる!?



ジルなら

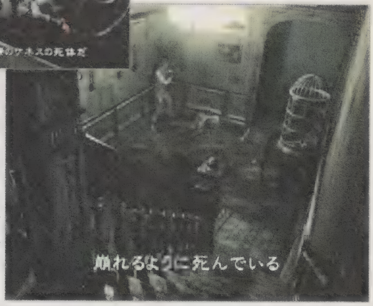
⬅バリーからカギ開けに必要となるアイテム、キーピックをもらう。



クリスなら

➡ジルが落としたと思われるハンドガンを発見。貴重な戦力アップ。





⬅⬇ケネスのフィルムと、鳥かごのある廊下でハンドガンのマガジンとグリーンハーブを回収。

2Fへ進め

3 鏡のある廊下の黄金の矢

鳥かごのある廊下から鏡のある廊下へと進んだら、3Fの「死」の鎧廊下へは寄らず、大食堂2Fへと向かおう。途中でグリーンハーブや黄金の矢、ハンドガンのマガジンを回収。なお、大食堂2Fへと進む扉付近のゾンビを倒しておくと、あとがラクだ。

3Fはあとで



⬅倒れているゾンビは起き上がる気配がない。正面にある扉ともども無視して大食堂2Fへ向かおう。

黄金の矢を取りカギを開ける





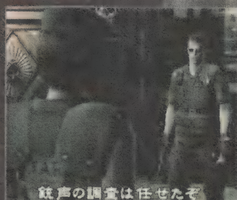
⬆➡この場所は狭いので、ゾンビを倒しておくと通行がラクになる。

ケネスを襲ったアイツか!?

1でジルが大食堂からティールームのある廊下へ向かわず、一度玄関ホールへ戻って探索を始めると、のちに大食堂に戻ったとき、ゾンビが乱入、バリーと争うイベントが発生する。

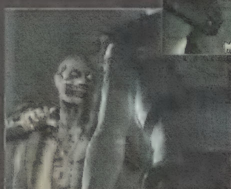
ウェスカーの指示に従い探索

➡ウェスカーに化物の報告をしに、ホールまで戻らないと探索が始められない。



➡さらに玄関ホールへ戻ろうとすると、バリーからひとこと。





⬅探索を始めると、そこにゾンビが乱入！　バリーがあたの相手をするわ！

天使のいる墓地

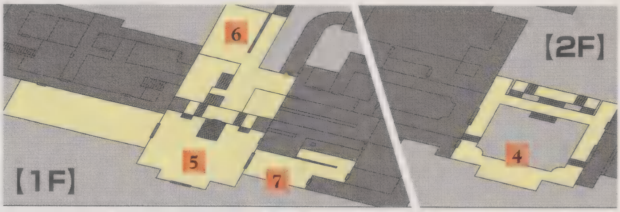
[大食堂2F]～[展示室]

鏡のある廊下で手に入れた黄金の矢の矢じりを、ホール裏墓地で使うと、隠された階段から地下へと続く道が開く。そこで発見できるのは、天井に吊るされた不気味な鉄の棺桶と1冊の書物、そして洋館のカギだ。こうして探索できる範囲が広がる中、さらに洋館の1F東側を調べることに……。



⬆ホール裏墓地の地下に吊るされている鉄の棺桶。この中に潜んでいるものは!?

- 4 大食堂2F
- 5 玄関ホール
- 6 ホール裏墓地
- 玄関ホール
- 7 展示室



4 ゾンビを無視して彫像を落とす

大食堂2Fでは、すぐ左手にある壁からダガーナイフを入手しよう。このあと徘徊しているゾンビとの戦闘を避けながら、南側に置かれている彫像を1Fに落とす。ときおり攻撃の構えをとれば、画面に映らないゾンビの居場所でも把握できるぞ。なお、彫像を落とすと出現する青い宝石は、しばらくあとで回収することになる。



⬅彫像を落とすのは、ゾンビが鏡のある廊下への扉付近にいるときが理想的だ。

5 玄関ホールからホール裏墓地へ

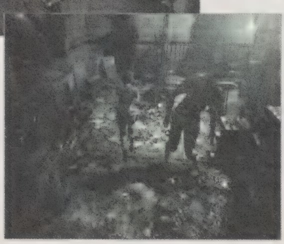
玄関ホール2Fに出たら、1Fに下りる途中にある扉からホール裏墓地へ出る。2体いるゾンビのうち、絵画室への扉付近にいる1体との戦闘は避けやすい。ホール裏墓地にいるもう1体は、近くにショットガンの弾が隠されているので、倒す価値があるぞ。

玄関ホールの絵の扉へ……



⬅⬇絵の描かれた扉の先は、ゾンビが徘徊する裏墓地だ。





⬆玄関ホール2Fへ。ほかの2F部分の扉は大食堂2Fを除いてカギがかかっており、現段階では通れない。中2階の扉を目指そう。

ゾンビは階段で回避

ゾンビは段差のある場所では酸を吐いてくるだけ。この酸は攻撃の範囲が通常攻撃より狭いので、階段まで誘い出せば比較的安全にすり抜けられるのだ。覚えておこう。



➡まずはゾンビを階段までおびき寄せる。



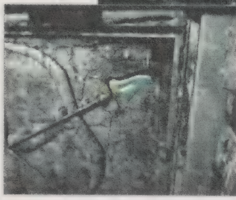
⬅そしてターンすればゾンビは吐くだけだ。

6 天使の絵が掘られた墓の奥で剣のカギを手に入れる

ホール裏墓地の北側、天使の絵が掘られた墓のくぼみに黄金の矢の矢じりをはめ込むと、地下への隠し階段が現れる。階段を下りた先にある部屋では、目や口など顔に穴の空いた4つの石像と、鎖で天井に吊るされている鉄の棺桶が出迎えてくれるが、現段階ではこれらの仕掛けはあと回し。部屋の奥の石碑にはめ込まれた本を取り、その裏表紙を調べて館のカギ(剣のカギ)を入手しよう。

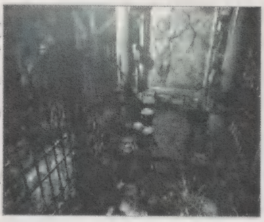
天使の弓矢が地獄へ誘う



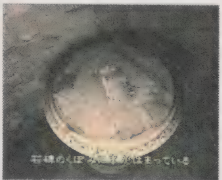


⬅⬇矢じりをはめ込むと現れる地下への階段。その先には不気味な空間が広がっている……。





➡天使の絵が掘られた墓。さきほど手に入れた黄金の矢を調べ、矢じりを手に入れよう。



石碑を調べよう

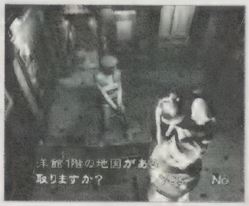


➡石碑に置かれた呪いの書を調べ、剣のカギを入手しよう。

7 展示室で洋館1階の地図を入手

剣のカギを入手したら玄関ホールまで戻る。剣のカギで2FからU字型廊下へ出られるようになるが、この段階では1階東側の展示室へ足を運ぶべき。棚を利用して水をくむ女の彫像から洋館1階の地図を取ろう。回避に自信があるなら展示室の奥にあるダガーナイフを取り、直後に登場するゾンビの左脇をすり抜ける。

棚を足場に



⬅奥の部屋でゾンビを登場させるまえに済ませておく。

背後から襲われないように注意！

ダガーナイフやスタンガン、閃光手榴弾などの緊急回避アイテムは、敵に襲われたときにダメージなしで相手を退けられる貴重な装備だ。しかし、正面から捕まったときしか効力を発揮できない。不意に敵が近づいてきたときなど、武器を構えてから攻撃するほどの間がないときでも、とりあえず攻撃体勢をとり、相手の正面を向くようにしよう。

緊急回避ができませ～ん



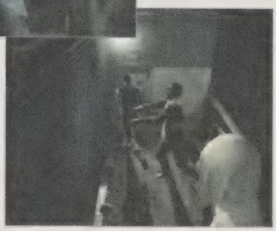
➡背後から襲われた場合は、緊急回避アイテムを装備していたとしても、それを使うことができない。背を向けて逃げるときに要注意。



➡⬇ここでダガーナイフを取って戻ると……！



逃げろ!!



➡左斜め前に走ればギリギリでかわせるぞ。

ショットガンの罠

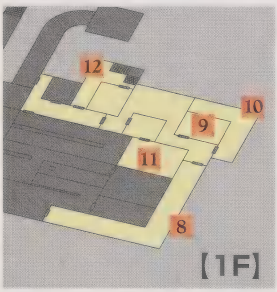
[L字型廊下]～[物置]

洋館の1F東側の探索による収穫は大きい。L字型廊下では弾薬類が、ボイラー置場では各種ハーブが手に入る。しかし応接間にあるショットガンを手に取ると、侵入者を葬り去るトラップが作動する。クリスがこの強力な武器を扱えるようになるのは、もう少しさきになりそうだ。



⬆主人公に迫る吊り天井の恐怖。敵はゾンビやケルベロスだけではないのか!?

- 8 L字型廊下
- ▼ 1F北東廊下
- ▼ 9 浴室
- ▼ 10 ボイラー置場
- ▼ 11 応接間
- ▼ 吊り天井の部屋
- ▼ 12 東の階段廊下
- ▼ 物置



8 棚に隠されたアイテムを取るべし

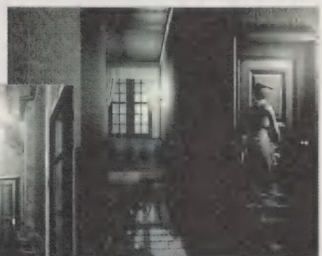
L字型廊下に並んでいる飾り棚の下にはアイテムが隠されている。2番目の棚を奥へと押すとダガーナイフが、いちばん奥の棚を手前に押すとハンドガンのマガジンが見つかるのだ。物語序盤ではどちらも貴重なアイテム。忘れずに回収して先に進もう。1F北東廊下に出たら右手にあるボイラー置場ではなく、さきに浴室へ向かうと効率がいいぞ。





⬆➡この場所にある飾り棚の下に隠されているのだ。

飾り棚の下にあるアイテムを回収せよ

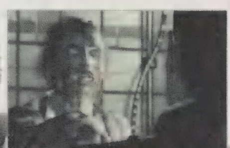


⬆浴室はこちら。ボイラー置場や応接間へはあとで向かおう。

9 ゾンビの急襲をかわして浴槽の底にあるアイテムを拾え

浴室のバスタブには汚水が溜まっており、栓を抜くと中からゾンビが這い出してくるぞ。ジルならイベント後にゾンビの頭を踏み潰してくれるので、そのままバスタブの底からダガーナイフを回収すればオーケーだ。一方のクリスは、そのままゾンビとの戦闘に突入するので注意が必要。イベントが終わると同時に急いでバスタブから古びたカギを拾い上げ、浴室から出てしまうこともできるが、この場合、のちのちコイツが廊下に現れるようになる。

バスタブからゾンビが登場



⬅⬇ゾンビが転倒している隙にアイテムを回収。



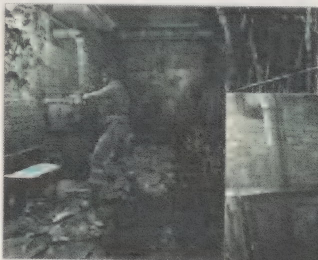
⬆クリスならこの段階でバスタブまで走る準備をしておく。

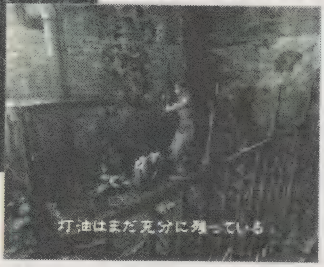


10 最初の来訪で除草剤を入手せよ

ボイラー置場には植物用の薬品(除草剤)のほか、各種ハーブや灯油がある。傷ついていたら体力を回復させ、除草剤を回収しよう。このときジルならアイテム欄をひとつ空けた状態にするのがいい。また、この場所へ再び訪れるときは敵への注意が必要になるぞ。

1度の来訪で用事を済ます





⬆➡まだ灯油を使うためのアイテムを持っていないため、除草剤とハーブの回収を優先。

ケルベロスに注意せよ

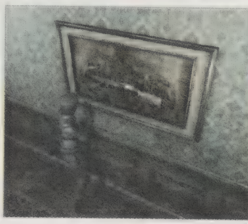
これまでのシリーズとは違い、今作でのケルベロスは、ハンドガンやナイフによる攻撃ではひるまなくなった。戦うのはショットガンを手に入れてからにすべきだろう。



⬆ナイフやハンドガンで転倒させてからの、ハメっぽい攻撃が通用しなくなった。

11 ジルはバリーの助けを得てショットガンを手に入れる

応接間の壁にはショットガンがかけられている。これを取ると吊り天井のトラップが作動するが、ジルなら他の場所でバリーと出くわしてなければ、ふたつの扉を調べた時点で彼が登場し、脱出の手助けをしてくれる。クリスは訪れても手を出さないでおくこと!





⬅⬇持ち出すとトラップ作動。扉は片方だけを調べてもダメ。



➡クリスでショットガンを持ち出そうとしても、吊り天井に阻まれる。

助けて



➡ジルが吊り天井の部屋にあるふたつの扉を調べると、バリーが現れて助けてくれる。

12 物置を拠点に洋館東側を探索

1F北東廊下から裏口への廊下を経由して東の階段廊下へ進むと、1F部分に物置がある。ここでは死体処理に関する諸注意のメモのほか、携帯用燃料ボトルが見つかる。さっそく灯油を補給しておこう。クリスは古びたカギも忘れずに取ること。アイテムボックスに除草剤や古びたカギをしまったら、ハンドガンと剣のカギ、灯油を詰めた携帯用燃料ボトルを持って出よう。

安息のひととき





⬆➡物置には灯油もタイプライターもある。落ち着きますな。

ヤツらにトドメを

[東の階段廊下]～[玄関ホール]

洋館2F東側を探索すると、ジル、クリスともに燃料を使ってゾンビがクリムゾン・ヘッドへ変身するのを防げるようになる。何度も通行する場所で活用しよう。機会があればボイラー置場にあった灯油もボトルに補給したいところだが、東の階段廊下から裏口への廊下を経由するルートは避けたい。



⬆ジルもゾンビの頭を吹き飛ばす以外に、復活を防ぐ手段を実践できるように。

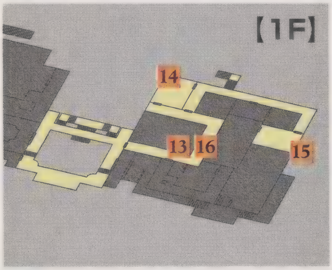
- 東の階段廊下
- ▼
- 13 U字型廊下
- ▼
- 14 読書室
- ▼
- 15 談話室
- ▼
- 16 U字型廊下
- ▼
- 玄関ホール

13 ゾンビを倒しつつ台紙を取るべし

物置から出たら東の階段廊下にある階段を利用して、付近にいる計3体のゾンビを倒そう。安全を確保したら2階からU字型廊下に出て、左手にある木でできた台紙を取りつつ、読書室へ足を運ぶべし。

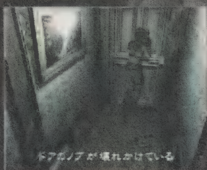


⬅木でできた台紙を取ったらゾンビを倒して読書室へ。



裏口への廊下には戻りづらい!?

アイテム整頓のため物置へ足を運ぶ機会が増えるころだが、洋館1階東側で取り損ねたアイテムを回収するときは要注意。東の階段廊下から裏口への廊下へは、ドアノブが壊れかけているため3回しか通れないのだ。裏口への廊下から東の階段廊下へ進むぶんには何の問題もない。



⬅ノブが壊れるとしばらく通行できない。

通行禁止か!?

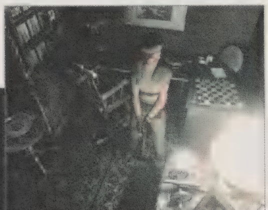
14 犬笛とライターを取り東の階段廊下へ戻る

読書室でハンドガンのマガジン、犬笛と捨てられていたメモ、植物学のファイル、そしてジルならライターを手に入れ、一方通行となっている扉から東の階段廊下へ戻る。パート13で倒していたゾンビは、燃料で燃やすこと。



➡U字型廊下からしか入れない。クリスは覚えておこう。

⬇➡スタンドや写真立て付近を調べれば、すべてのアイテムを回収できるはず。ジルならライターもある。



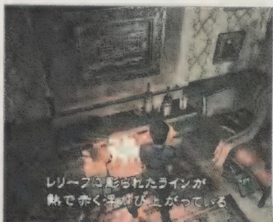




➡捨てられていたメモには、犬笛を使うべき場所が記されている。犬ってことは、当然ケルベロスが出てくるのだろうか!?

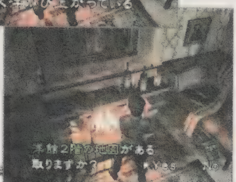
15 洋館2階の地図を台紙に焼きつける

談話室の暖炉にライターで火をつけると、地図のレリーフが熱を帯びて赤く浮かび上がる。これに木でできた台紙を押しつければ、洋館2階の地図が手に入るぞ。アイテム欄がひとつ空くので、グリーンハーブを回収し、アイテムを整頓するため1階の物置に戻ろう。



←まずは、暖炉の薪にライターで火をつけ……。

台紙を地図に





↑←木でできた台紙を押しつけてやればオーケー。

何度も通る場所のゾンビを燃やせ

ライターと携帯用燃料(灯油入り)ボトルがあれば、ゾンビを燃やせる。ゾンビはいちど倒れてもある程度ストーリーが進むと、より強力なクリムゾン・ヘッドとして甦るので、何度も通る場所にいるゾンビは、ショットガンで頭を吹き飛ばすか、燃料で燃やして復活させないようにしよう。

灯油はある!?





↑➡1缶に4回分の灯油が。相手を1ヵ所にまとめて……。

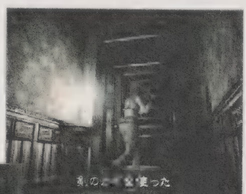


←そのままファイヤー!! ゾンビが複数重なって倒れ込んでいる場合は、まとめて燃やすことができる。灯油は貴重品なので大切に使おう。

16 犬笛を持って玄関ホールに戻るとバリーの姿が

1階の物置で犬笛、剣のカギ(クリスは古びたカギも)、武器と弾薬を持たせたら、ジルはアイテム欄に2個の空きがある状態(クリスは空ける必要なし)で、2FのU字型廊下から玄関ホール2Fへ戻ろう。ジルの場合、玄関ホールでバリーから硫酸弾をもらえるイベントが発生するぞ。ただし、このイベントをショットガンを入手するよりもさきに見てしまうと、吊り天井の部屋にバリーは現れない。つまり自力で応接間のトラップを解除しなければならなくなるのだ。

2F東側を経由してホールへ!



←↓玄関ホールに出てもジルのアイテム欄に空きがないと、硫酸弾をもらうイベントが起きないので注意。



↑犬笛と剣のカギ、強力な武器を持っていないと困ることに。



ゾンビは生き返る

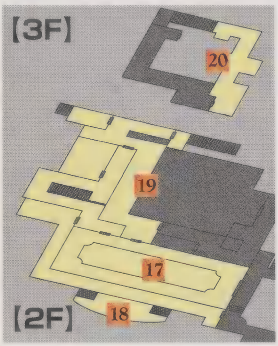
[大食堂2階]～[「死」の鎧廊下]

テラスで犬笛を吹いてケルベロスの首輪からカギのイミテーションを取ると、洋館3Fにある「死」の鎧廊下のトラップを解除することができる。鎧のカギを手に入れると、行動範囲がさらに広がることになるが、その後は彼らの前にゾンビの変異体、クリムゾン・ヘッドがその姿を現すぞ！



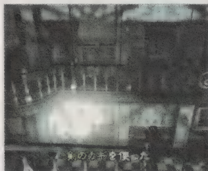
⬆ついに始動するクリムゾン・ヘッド。その凶暴性はゾンビと比べものにならない。

- 17 大食堂2F
- ▼ 西の階段廊下
- ▼ 18 西テラス
- ▼ 西の階段廊下
- ▼ 19 鏡のある廊下
- ▼ 20「死」の鎧廊下



17 西の階段廊下の風通しをよくしよう

大食堂2Fの西側にある扉を剣のカギで開けて西の階段廊下へ出たら、2Fと1Fにいる3体のゾンビを掃除して鏡のある廊下へと続く扉のカギを開ける。あとは保管室で武装を整えて、キーピックか古びたカギを使ってテラスへ向かうべし。



⬅鏡のある廊下へと続く扉の、さらに西側にあるのだ。



➡クリスなら古びたカギが必要になる。



掃除をしておけ



18 2体のケルベロスがイミテーションの番犬となる

テラスで犬笛を使うと2体のケルベロスが登場。こまめに攻撃体勢をとり、敵の位置を把握しながら戦おう。首輪をはめたケルベロスは耐久力が高いので注意。傷ついたらグリーンハーブのプランターで体力を回復させるべし。3回まで使用可能だぞ。トビーの首輪からカギのイミテーションを取ったら、テラス東側の玄関ホールへと続く扉のカギを開け、西の階段廊下まで戻ろう。

⬇ケルベロスとはグリーンハーブのプランターのそばで戦うこと。

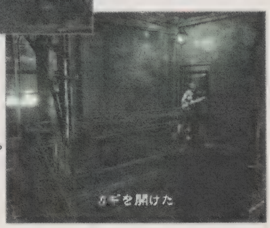




犬笛を吹いて

カギを開けろ

⬅⬇首輪からカギのイミテーションを入手したら、玄関ホール側の扉のカギだけ開けておく。通る必要はない。



19 ゾンビの変異体を無視

西の階段廊下の掃除が済んでいたら、鏡のある廊下から洋館3Fの「死」の鎧廊下へ向かう。ここではパート3で見かけた廊下に倒れているゾンビが、クリムゾン・ヘッドとなって襲いかかってくるぞ。無理して倒そうとせず、無視して先の扉へと急ごう。

無理せず無視して3Fへ直行せよ!





⬆➡このルートをすばやく駆け抜ければ、ノーダメージで「死」の鎧廊下へたどりつける。

その攻撃は回避しやすい!?

クリムゾン・ヘッドはゾンビよりもすばやく攻撃力も高いが、多用する引っ掻きは隙が大きく、こちらが走っていると回避しやすい。避けるだけならゾンビよりもラクな相手だろう。



⬆無理に反撃しても、ヤツはひるまず引っ掻きをくり出してくる。



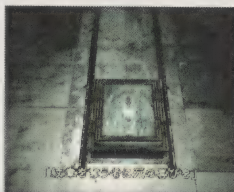
⬇そんな猛烈なアタックじゃダ～メ。簡単には抱かせないわよ。

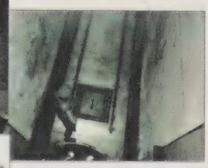
20 「死」のトラップを解除したとき、新たな道が開ける……

「死」の鎧廊下の台座から館のカギ(鎧のカギ)を取ると、廊下中のトラップが作動する。壁が狭まり逃げ場がなくなった状態で、旋回式の刃を持った彫像が近づいてくるのだ。このトラップを解除するためには、台座にカギのイミテーションをはめればいい。



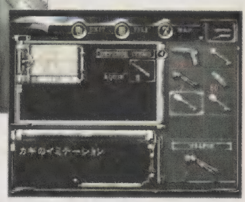
➡「死」の鎧廊下入り口のそばで、問題の彫像を発見。その手に持っている痛々しいものは、単なる脅しではないぞ。





⬅⬇台座にはイヤ～な記述が。館のカギを取ると左右と背後が塞がれる!

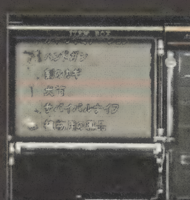




⬆➡さきほどの彫像がレール伝いに迫る。カギのイミテーションで勘弁!

アイテムは捨てるべし

『バイオ』におけるアイテムのほとんどは、利用価値がなくなると「捨てますか?」と聞かれるようになっている。このときは必ず「Yes」を選ぶようにしよう。アイテム欄の空きが増え、思わぬアイテム所持オーバーを防げるぞ。「No」を選ぶと、今後そのアイテムを捨てる機会はない。アイテムボックスに保管しても、使い道がなく、整頓する際の邪魔になるだけなのだ。



➡こういう機会を逃さずガラクタを残さないサバイバルを心がけよう。

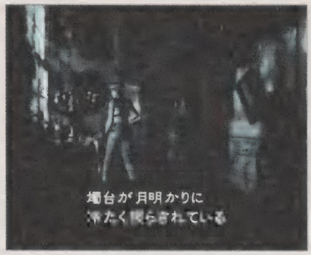


⬅利用価値のないアイテムを残すメリットはない。持ち歩くなんて最悪だ。

窓を叩く者

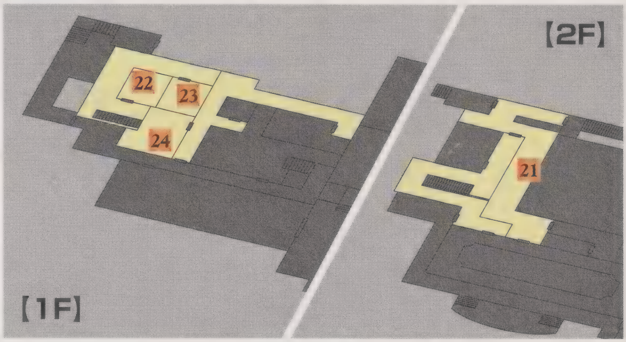
[鏡のある廊下]～[飼育係の部屋]

「死」の鎧廊下で鎧のカギを入手したら、本格的に洋館西側の探索を始めよう。そのためにはF字型廊下とティールームのある廊下を通れる状態にしておかなければならないぞ。また、これまでハンドガンでがんばってきたクリスに強力な武器を手に入れるためのアイテムが現れる。



⬆窓から差し込んでくるのは月明かりだけではない。血肉を求める異形の者も……。

21 鏡のある廊下
▼
西の階段廊下
▼
22 保管室
▼
西の階段廊下
▼
23 西の物置
▼
西の階段廊下
▼
F字型廊下
▼
24 飼育係の部屋

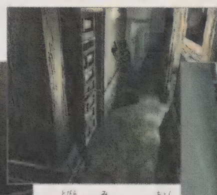


21 クリムゾン・ヘッドは無視してテラスのゾンビを倒す

鎧のカギを入手したら、鏡のある廊下から西の階段廊下を経由して保管室へ向かう。このときパート19のクリムゾン・ヘッドが鏡のある廊下の奥まった場所にいるので、全速で走り抜けよう。西テラスから登場するゾンビは息の根を止めておくこと。

⬇「死」の鎧廊下から出たら左の壁伝いに走る。





⬆扉が見えたら直進しよう!

⬇テラスから出たゾンビは即燃やしておく。



22 1F保管室で除草剤を取り出し、装備を整えておく

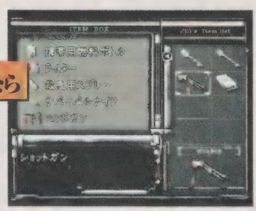
保管室ではアイテムボックスから除草剤を取り出し、ジルならショットガンなど、できるだけ強力な武器を装備しておくといい。



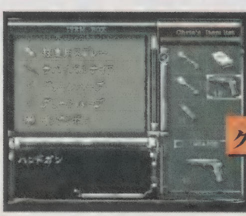
⬅保管室を出てすぐの場所に倒れているゾンビがいる。機会があれば燃料で燃やしておこう。

➡ショットガンは弾薬が5～6発もあればいい。除草剤も忘れずに。

ジルなら



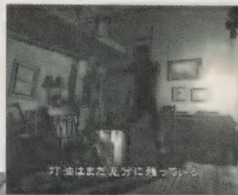
クリスなら



⬅ショットガンはないので、代わりにハンドガンとマガジンを用意。

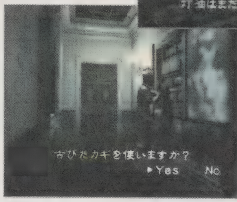
23 クリスはあとで足を運べ

西の物置には壊れたショットガンと灯油、インクリボンと緊急回避アイテム(ジルはバッテリーパック、クリスは閃光手榴弾)がある。ジルですでにショットガンを持っている場合は、壊れたショットガンを取る必要はない。クリスはさきにパート24などで古びたカギを入手していないと、西の物置へ足を運べないぞ。訪れたら壊れたショットガンを優先して回収しておこう。



⬅洋館西側における灯油の補給ポイント。

⬇古びたカギは飼育係の部屋でも手に入るぞ。





⬆壊れたショットガンをあの場所で使えば、クリスの戦闘力が大幅にアップ!!

24 飼育係の部屋にあるクローゼットの中は？

鎧のカギでF字型廊下へ出たら、南側へ進んでティールームのある廊下へとつながる扉のカギを開ける。このあと飼育係の部屋でハンドガンのマガジンを入手。さらにクローゼットからジルはバッテリーパック、クリスは古びたカギを見つける。クローゼットが開くと2体のゾンビが同時に行動を始めるので、あらかじめ寝ているゾンビだけでも燃やしておこう。先手必勝！

鎧のカギでさらに奥へ!

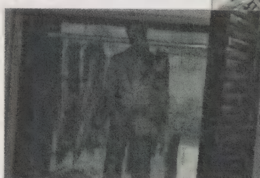


➡洋館の西側で鎧のカギを使うのはここと BAR だけだ。

⬇ある程度クローゼットに近づくと、ゾンビに襲われるイベントが発生する。戦闘の準備は整っているか!?



⬅クローゼットの内側で何者かがうごめいている。



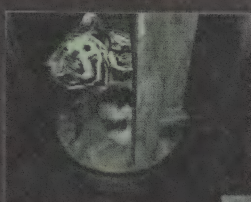
クリスは西の物置へ



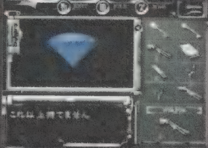
➡クリスはクローゼットの奥から緊急回避アイテムではなく、古びたカギをみつける。西の物置で壊れたショットガンを回収できるぞ。

保管室を拠点として洋館西側でアイテムの回収に励もう

F字型廊下からティールームのある廊下へと進めるようになると、洋館の西側の風通しがよくなる。保管室を拠点に1Fの鳥かごのある廊下でハーブを回収したり、大食堂に落とした青い宝石を虎の石像の部屋でショットガンの弾に代えたりと、戦力の強化に励もう。



⬅虎の石像の部屋で、石像の向かって右の目に青い宝石をはめると、像が回転してショットガンの弾が出現。



保管室へ!

⬅アイテムがいっぱいになったら保管室へ戻り、アイテムボックスに収納すればいい。

鬼のいぬ間に戦力を強化!



➡意外と見落としがちなポイントがあるぞ。

誰かのデスマスク

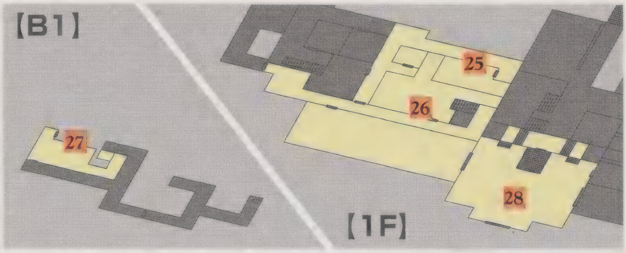
[温室]～[玄関ホール]

温室で主人公の行く手を阻むモンスタープラントを除草剤で退治すると不気味なデスマスク（目が封じられた仮面）が手に入る。使うべき場面はまださきのことなので、とりあえず収納しつつ、BARや厨房など洋館西側の探索を終了させよう。その後は装備を整え、洋館東側の調査を再開だ。



⬆調度品にかけられているデスマスク。これにはどのような謎が隠されているのか!?

25 温室
▼
F字型廊下
▼
ティールームのある廊下
▼
26 BAR
▼
27 厨房
▼
28 玄関ホール



25 目が封じられた仮面を持ち去るとき、洋館に災いが

温室ではモンスタープラントとの戦闘になるが、銃撃で倒すことはできない。ポンプのスイッチを赤に入れるとヤツに、緑に入れるとハーブに水が供給されるのだ。ポンプに除草剤を入れてスイッチをヤツの側に入れてやろう。部屋の中のアイテムは、そのあと回収する。



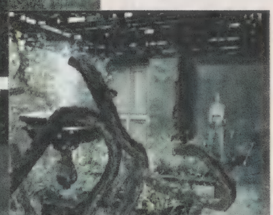
⬅⬇除草剤を入れてない状態で、ポンプのスイッチと給水場所の関係を確認しておこう。



⬆F字型廊下の燭台付近には、緊急回避アイテムがある。忘れずに入手。

スイッチは赤





⬅外から銃撃するよりも、除草剤で枯らしてしまおう。ハーブは枯らしちゃダメ！

窓に映る怪しい影は……

温室の目が封じられた仮面を取ると、F字型廊下の窓から館内を覗いていた大勢のゾンビがなだれ込んでくる。温室の仮面はハーブを回収し尽くしてから持ち去ろう。





⬅⬆アイテムを回収しきれないならハーブを優先。

これなら安心

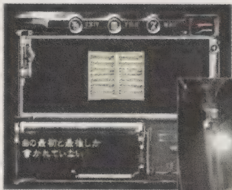


⬆仮面を取っていないのでゾンビは登場しない。

26 BARの扉を開けておく

F字型廊下からティールームのある廊下へと出たら、BARの扉を鎧のカギで開ける。そのまま中に入ってもいいが、ページの足りない楽譜とグランドピアノがあることを確認したら、さっさと出てしまおう。ここでの目的は鎧のカギを使うことにあるのだ。

まだピアノは弾けませ〜ん

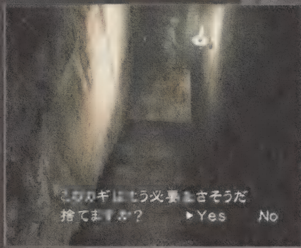




⬆➡楽譜が中途半端なのでピアノは弾けず。片割れはどこにある!?

カギは開けまくって損ナシ

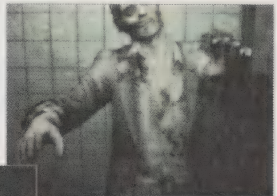
探索中に意外とお荷物となるのがカギの存在。扉を開けるためには必要不可欠だが、できれば早めに使いきりたいところ。パート26のように部屋そのものに用はなくても、カギを開けておけば、より早い段階で捨てられるのだ。



⬅このままパート27に進めば、剣のカギを捨てられるはず。これで別のアイテムを持ち歩ける。

27 厨房では主人公の姿を追っていた空腹のゾンビに要注意

剣のカギを使いきって足を運んだ地下の厨房には、洋館の2Fへ上がるためのエレベーターが用意されている。しかし現時点では電力が確保されていないので乗り込めない。クリスは古びたカギを、ジルはダガーナイフを取って1Fに戻ろう。このとき現れるゾンビは、厨房の作業台を回り込んで回避すること。

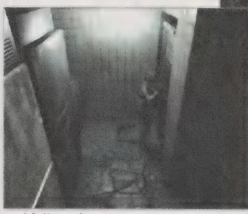


⬅⬇ゾンビが登場!! しかし回避は意外と簡単。

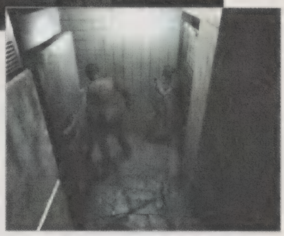
行きはよいよい帰りは怖い



➡エレベーター付近のゾンビも起きる気配はありません。



⬆用事を済ませてティールームのある廊下へ戻ろうとすると……。



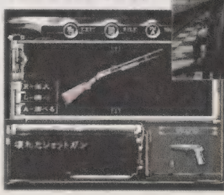
28 クリスは壊れたショットガンを持って玄関ホールへ戻る

洋館西側での探索もいったん終了。ここからは大食堂を経由して玄関ホールまで戻り、洋館の東側で鎧のカギを使っていくことになる。ここでクリスはステータスをチェックしてみよう。壊れたショットガンを持っているならよし、アイテムボックスに収納しているのなら、保管室に戻って持ち出しておくこと。

⬇これで第三者の助けがなくても、応接間にかけられていたショットガンが入手できる。



⬅⬇青い宝石の回収より、壊れたショットガンを持ち運ぶことを優先。そして東側へ。



ふたたびホールへ



リサの肖像画

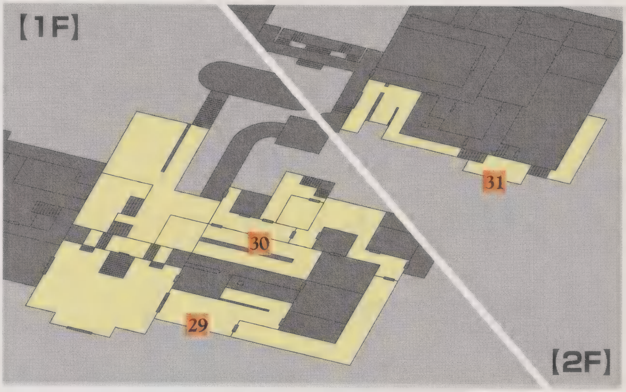
［展示室］～［東テラス］

クリスは応接間でショットガン、ジルは東テラスでグレネードランチャー。2度目の洋館東側の探索では、より強力な武器が手に入れられる。絵画室の謎を解いてホール裏墓地へと続く道を開いたら、2個目のデスマスク（口が封じられた仮面）を発見。そのまま洋館2階東側の探索に……。



⬆装飾品を身につけたリサの絵の謎を解いたとき、ふたつ目の仮面が現れるのだ。

29 展示室
▼
L字型廊下
▼
1F北東廊下
▼
裏口への廊下
▼
物置
▼
30 絵画室
▼
ホール裏墓地
▼
玄関ホール
▼
31 東テラス



29 新たなゾンビを倒しつつ物置へ

玄関ホールから展示室を経由して物置へ向かう。物置の前にジルならバリー、クリスならウェスカーが貼り紙を残しているぞ。1F北東廊下で新たに登場するゾンビたちは、中途半端に傷つけてクリムゾン・ヘッドに変身さえさせなければいいだろう。

新たな敵が登場



⬆展示室でダガーナイフを取っていると、ゾンビがいることも。





➡外から、これまた大勢のゾンビがなだれ込む。



⬆物置の前ではメンバーからの張り紙を発見。

クリスは応接間へ

クリスは応接間でショットガンを取り、代わりに壊れたショットガンをかけておくこと。これで吊り天井のトラップを作動させることなく、強力な武器を入手できる。



⬅もちろん取りはずす！これでケルベロスにも楽勝



大丈夫です！



⬅⬆壊れたショットガンをかけ、吊り天井も通過！

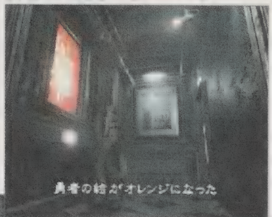
30 女性の絵の装飾品は何色!?

鎧のカギで絵画室へ入ったら、奥にある女性の絵をヒントに絵画を調べる。入り口そばの勇者の絵、折り返してから聖者の絵、賢者の絵、そして最後に女性の絵のスイッチを押すと、ホール裏墓地への道が開け、デスマスク(口が封じられた仮面)を発見できる。

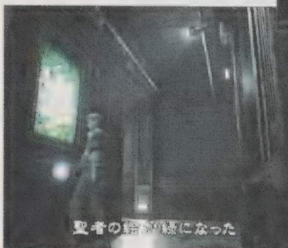


⬆勇者、聖者、賢者の3種類の絵画の色を、とある色に変えると解釈。

絵に秘められた謎を解くべし



⬆まずは入り口すぐそばの勇者の絵を、腕輪の色に変える。





⬆➡聖者と賢者の絵画はそれぞれ、頭飾りと首飾りの色に合わせよう。

クロウは無視!

ここに出現するクロウは謎解きに失敗すると攻撃してくる、トラップのような存在。謎を正しく解いている限りは安全なのだ。



⬆失敗しなくても手を出しちゃうとこのとおり。手痛い反撃を食らいます。





⬅⬇デスマスクは置いたまま、ホール裏墓地へ抜ける。

マスクは置いとけ

31 ジルはフォレストからさらに強力な武器を譲り受ける

ホール裏墓地から玄関ホールに戻ったら、今度は2Fに上がり東テラスに向かおう。ここではフォレストの遺体が見つかる。そのかたわらにグレネードランチャーとダガーナイフ、奥にはグリーンハーブが2個置かれているぞ。グレネードランチャーとダガーナイフを取ったら玄関ホールに戻ろう。欲張って奥へ進むと、フォレストがゾンビとなって襲いかかってくるのだ。



⬅そばに寄るだけならフォレストは無害だ。



➡テラスの奥は狭くなっているため、捕まりやすい。



⬅バリーがいるときも、フォレストは襲ってこない。

クリスにとってウマ味が少ない

クリスにとって東テラスは、ダガーナイフを取る場所でしかない。グレネードランチャーを手に入れられないので、グリーンハーブを目当てにフォレストと戦うのも分が悪いのだ。ハーブは諦めて早々に立ち去ろう。



⬆ここで東テラス探索は終了。ランチャーさえあれば……。

罠また罠

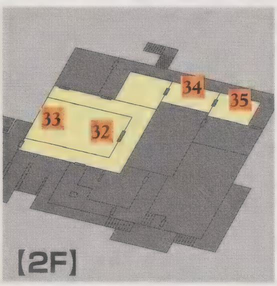
[U字型廊下]～[研究員の私室]

フォレストが力尽きた東テラスに続いて、洋館2F東側の探索もいよいよ佳境を迎える。付近を徘徊するゾンビの息の根を止めつつ、鎧のカギを使い切ることが目標だ。ここでつぎの段階へと進むために、毒ガスのトラップや標本とルアーの仕掛けなど、目の前の謎を解き明かすのだ。



⬆鎧のカギで訪れる場所も残りあとわずか。巧妙なトラップと仕掛けに挑戦していこう。

32 U字型廊下
▼
33 甲冑の間
▼
東の階段廊下
▼
34 鹿の剥製の間
▼
寝室
▼
35 研究員の私室

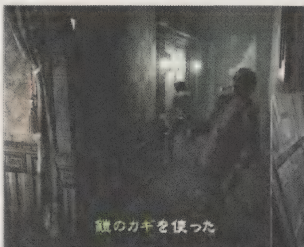


32 鎧のカギを使いきるために

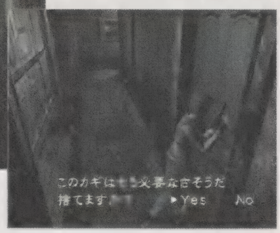
東テラスから戻ったら、そのままU字型廊下へ。ここからは鎧のカギを使いながら、甲冑の間と柱のある廊下、さらに東の階段廊下2Fにある鹿の剥製の間の3ヵ所を探索することになる。まずは甲冑の間を調査。



⬆いちばん近いのは柱のある廊下だが、カギだけ開けて立ち去ろう。



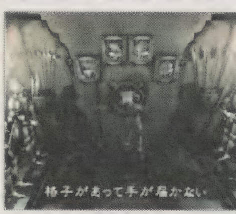
⬆甲冑の間は手に入るアイテムの数が少ないので、探索がラクだぞ。

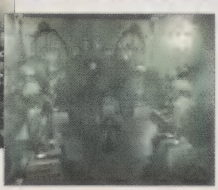


⬅鹿の剥製の間を訪れた時点で鎧のカギを使いきるのが理想。

33 4体の騎士の眠りを妨げることなく宝石箱を手に入れろ

甲冑の間には格子に守られた宝石箱と4体の騎士の像、そして台座がある。すべての像を壁際に押し込み、中央のスイッチを押すと、宝石箱(中身はデスマスク)が手に入るぞ。この仕掛けを解かずにスイッチを押すと毒ガスが散布され、体力が激減するので注意しよう。右の手順に沿えばバッチリだ。



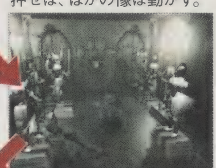


⬅⬇手順を踏まず毒ガスを吸うと、体力が激減する。

無理は禁物だぞ!

この手順で



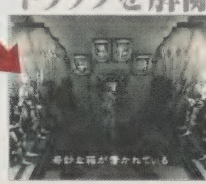


⬅⬇右奥→左手前の順に押せば、ほかの像は動かず。



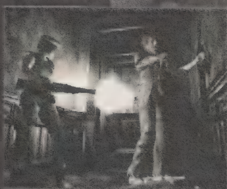
⬆➡最後に右手前の1体を押すと、自動的に左奥の像が壁際まで動いてくれる。

トラップを解除



2階東側を掃除

ショットガンやグレネードランチャーなど、強力な武器を入手した段階で、U字型廊下や東の階段廊下など、洋館東側のゾンビを掃除しよう。1Fのボイラー置場や西の物置に灯油が残っていたら、それらを補給して使い切るといい。



⬅ゾンビが複数いたらショットガンで攻撃し……。



➡まとめて倒れたところを燃やして安全を確保。

34 寝室には多数のアイテムが存在

鎧のカギを使いきって鹿の剥製の間へ。この時点でジル、クリスともにアイテム欄に5つの空きがあるとスムーズに探索できる。ベッドの影に隠れたハーブや、クリスなら古びたカギなどすべてのアイテムを回収し、研究員の私室へ。



⬆ジルならさきに研究員の私室へ向かっても問題はないぞ。

クリスは寝室から





⬆燭台のそばにある古びたカギ。これを取らないとクリスは研究員の私室へ入ることができない。



➡ベッドと奥の壁のあいだにグリーンハーブが。

35 ハチのルアーとハチの標本をあるべき場所に戻す

研究員の私室へ入ったら部屋の奥にある額縁から釣り針を入手。このあと標本の額縁からハチのルアーを取り、さきほどの釣り針と組み合わせよう。つぎに部屋の西側にあるルアーの額縁で、ハチの標本とルアーを入れ替えること。最後に標本の額縁にハチの標本を組み込んでスイッチを押すと、ウインドクレストが手に入るぞ。ちなみにジルでまだリチャードに会っていなければ、バリーが登場する。

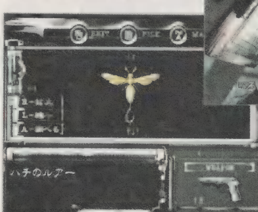


⬅バリーも自分なりの判断に基づいて行動しているのだ。

ハチのルアーを完成させよう

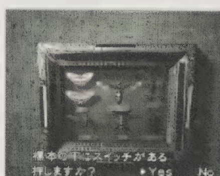
➡まず釣り針を入手。針といえばルアー。そのルアーは標本の額縁の中に。



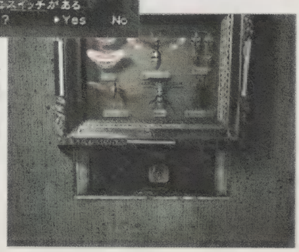




⬆➡針つきのハチのルアーを、本来のルアーの額縁の中に戻す。代わりに取った標本は……。



⬅当然、昆虫標本の額縁の中に戻してやる。これらの入れ替えを済ませてスイッチを押すと……。

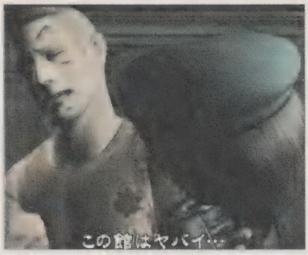


➡額縁の裏からウインドクレストが出現。直後に登場する敵は無視しよう。

リチャード救出のために

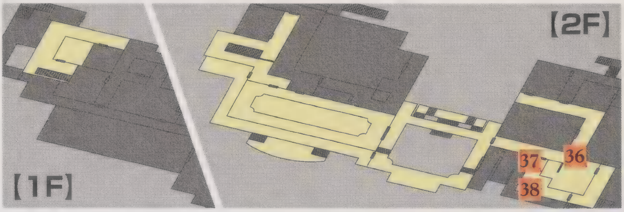
[柱のある廊下]～[2F食堂]

洋館2F東側の探索の最後に、柱のある廊下へと向かう。しかしそこには傷ついたブラヴォーチームのメンバー、リチャードの姿があるのだ。巨大な生物に襲われ、さらには猛毒に苦しめられるリチャード。そんな彼を助けるため、主人公は保管室まで血清を取りにいくことに……。



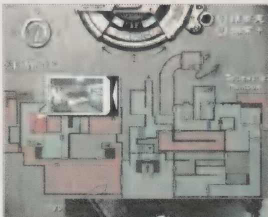
⬆傷だらけの姿で現れたリチャード。彼はどんな化け物と遭遇したというのか……!?

36 柱のある廊下
▼
保管室
▼
37 柱のある廊下
▼
屋根裏部屋前の廊下
▼
38 2F食堂



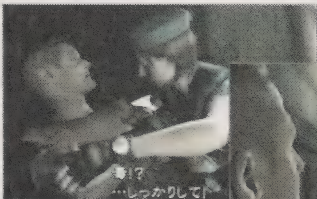
36 大蛇に咬まれて重傷を負ったリチャードを救出せよ

研究員の私室でウインドクレストを手に入れたら、U字型廊下を経由して柱のある廊下へ足を運ぶ。中へ進むと重傷を負っているリチャードに遭遇。彼はどうやら巨大な毒蛇に咬まれたらしく、助けるには血清が必要。洋館1F西側の保管室で血清を入手し、ふたたび柱のある廊下まで約4分以内に戻れば助けられるぞ。



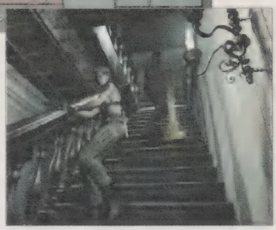
⬅廊下から出ると保管室の場所が表示されるぞ。

リチャードを助けろ





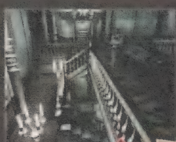
⬆➡毒が全身に回るまえに血清を投与しなければならない。



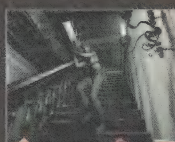
➡道中にいる敵との戦闘はできるだけ回避する。

血清入手ルート

血清を入手する最短ルートは以下のとおり。U字型廊下→玄関ホール→大食堂2F→西の階段廊下→保管室と進み、血清を入手してこのルートを引き返せばオーケー。ジルは保管室でついでにライターを持たせておこう。



⬅玄関ホールの1Fに下りる必要はない。東西を駆け抜けろ。



⬅パート17と21での掃除が済んでいたら、ゾンビは1体も登場しない。



➡これまで相手にしていなければゾンビが1体だけいるので注意。



➡保管室の入り口を入って右手側の棚から血清が見つかるぞ。

37 血清とリチャードの命運

リチャードを発見してから約4分以内に血清を持って柱のある廊下まで戻ると、彼は一命をとりとめる。すると彼から通信機がもらえるぞ。4分を超えてしまうと、彼は帰らぬ人となってしまうのだ。リチャードのイベントのあとはグリーンハーブを回収して、屋根裏部屋前の廊下と2F食堂を探索するといい。



通信機入手

⬅託された通信機。ほかの仲間から連絡が入るかもしれない。

力尽きるリチャード





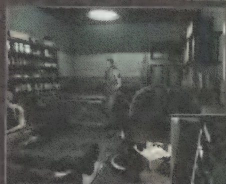
⬅⬆血清が間に合わないとこのとおり。収穫もないぞ……。

保管室が治療室に大変身

クリスがリチャードの救出に成功すると、いったん保管室に戻ることになる。今後この場所では、レベッカが3回まで体力を回復してくれるぞ。ジルよりも恩恵が大きいので、クリスはかならずリチャードを助けること。

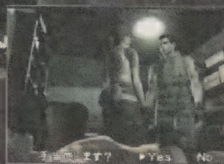
⬇➡せっかく柱のある廊下まで行ったのに、保管室まで強制移動させられる。しかし……。





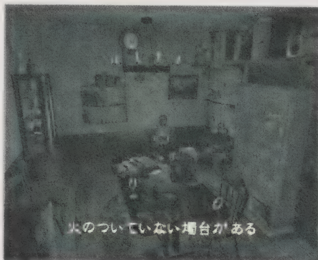
⬇レベッカの手当てを受けられるように!

レベッカ治療して

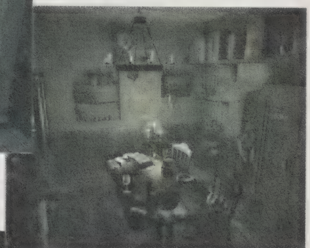


38 燭台の火を頼りに楽譜の中間ページを回収する

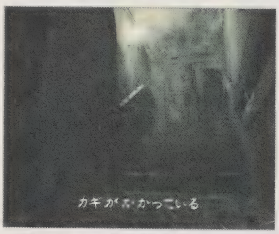
2F食堂の燭台に火をともすと、棚に隠されているハンドガンのマガジンなど、見えないアイテムも回収できるようになる。しかしこのとき、屋根裏部屋前の廊下にいたゾンビを倒していなければ、奴が室内に入ってくるので要注意。明かりをともしたら西側の食器棚をずらし、その奥のゾンビの背後にある棚から楽譜の中間ページを回収しよう。



⬅⬇暗いままでは棚の中に隠されているハンドガンのマガジンや楽譜が取れない。燭台に火をつけたら、写真右手の棚を手前に押そう。

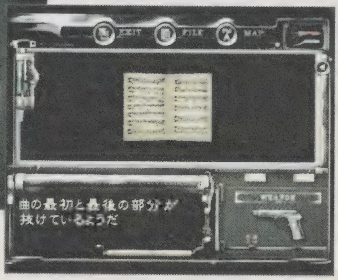


火をともして探索



⬆現時点では屋根裏部屋には入れない。盾のカギが必要になるのだが……。



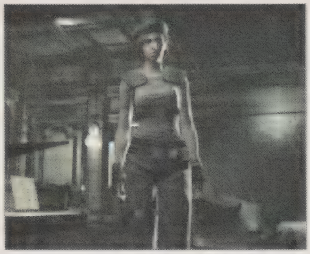


⬆➡棚の裏にいたゾンビを倒し、奥から楽譜の中間ページを発見。

月光の誘い

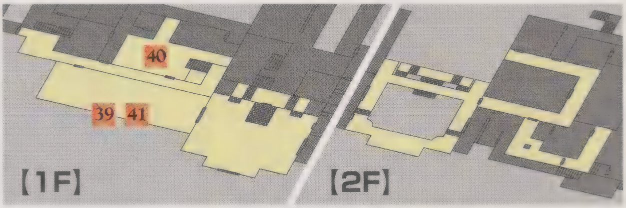
[玄関ホール]〜[大食堂]

ページの足りない楽譜と楽譜の中間ページ、ふたつの楽譜を手に入れて『月光』の音色を響かせると、隠し部屋への扉が開く。そこで見つかる金色のエンブレムとその謎を解けば、探索を助ける3本目のカギが現れる。それはリチャードを傷つけた化け物へと近づくためのカギでもあるのだ。



⬆グランドピアノで『月光』の演奏を終える主人公。その目の前に新たな仕掛けが……。

玄関ホール
▼
39 大食堂
▼
ティールームのある廊下
▼
40 BAR
▼
41 大食堂



39 楽譜の中間ページと大食堂のエンブレムを持ってBARへ

2F食堂で楽譜の中間ページを手に入れたら、玄関ホールの1Fに下り、大食堂へ。ここで暖炉に掲げられているエンブレムを持ち出し、ティールームのある廊下からBARへ向かう。BARでは北側の壁にある棚をずらし、奥からページの足りない楽譜を入手。楽譜の中間ページと組み合わせて『月光』の楽譜を完成させたら、ピアノの前で使おう。

エンブレムを入手せよ!



⬅⬇暖炉に掲げられたエンブレムを取ったら、ピアノのあるBARへ。



⬅玄関ホールの1Fから大食堂へ。



ページの足りない楽譜は!?

パート26で手に入れた楽譜を片づけていた場合は保管室で取り出そう。大食堂の青い宝石を持っていれば、虎の石像の部屋にも寄ろう。



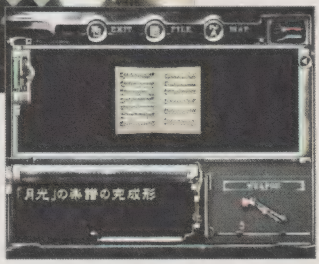
⬇まだ取っていない人にとっては思わぬ収穫。



⬆F字型廊下にはゾンビが徘徊している。



⬅棚を画面の右にずらすと、奥の棚の上からページの足りない楽譜を発見できる。

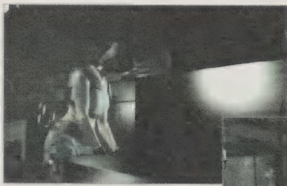


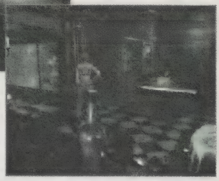
➡ページの足りない楽譜と楽譜の中間ページを組み合わせて『月光』の楽譜を作成。

40 エンブレムを交換しよう

『月光』の演奏を済ませると、BARの北側の隠し部屋の扉が開く。奥の台座からゴールドエンブレムを取ると扉が閉じてしまうが、大食堂から持ち出したエンブレムをはめてやればオーケー。入手したばかりのゴールドエンブレムを持って大食堂へ戻ろう。

『月光』が道を開く



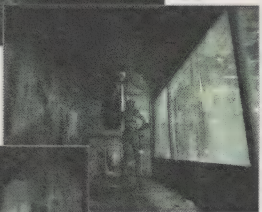


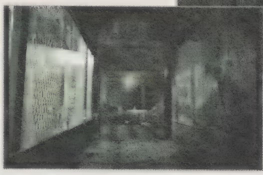
⬆➡『月光』の演奏終了後、地鳴りとともに北側の壁の一部が格納され、隠し部屋が出現。

エンブレムをゴールドに!!



⬆ゴールドエンブレムとトレヴァーの手記を持ち出そう。





⬅⬆閉じた扉は、台座にエンブレムをはめると開くのだ。

レベッカに弾いてもらおう

クリスの場合はレベッカに弾いてもらうことになるが、彼女には練習時間が必要。扉3つぶん離れた場所まで行って戻ればオーケーだ。

練習時間をあげよう

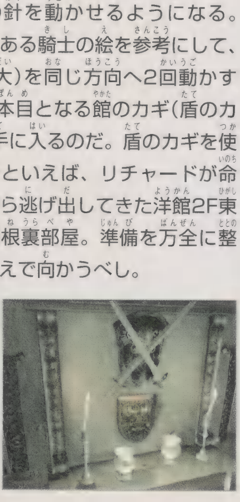




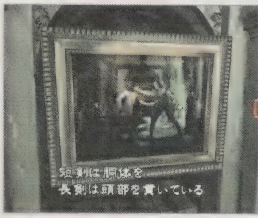
⬅⬆玄関ホールまでたどり着いたら、BARまで戻ってやるといい。

41 ゴールドエンブレムが輝く大食堂で盾のカギを入手せよ

大食堂の暖炉にゴールドエンブレムを掲げると、北側の壁にある柱時計の針を動かせるようになる。そばにある騎士の絵を参考にして、歯車(大)を同じ方向へ2回動かすと、3本目となる館のカギ(盾のカギ)が手に入るのだ。盾のカギを使う場所といえば、リチャードが命からがら逃げ出してきた洋館2F東側の屋根裏部屋。準備を万全に整えたうえで向かうべし。



➡暖炉の上で不気味に輝くゴールドエンブレム。



⬆騎士の絵を調べると、短剣が胴体を、長剣が頭部を貫いている。



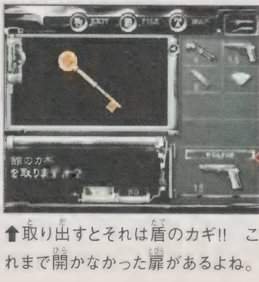
⬅時計の短針が胴体を指すようにすると……。

3本目の館のカギ





⬅柱時計がスライドして、その奥に光るモノを発見。



⬆取り出すとそれは盾のカギ!! これまで開かなかった扉があるよね。

屋根裏の主

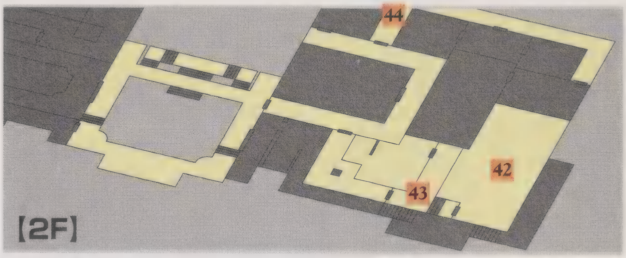
[U字型廊下]～[保管室あるいは物置]

盾のカギを入手した主人公は、ついに屋根裏の主、ヨーンとの戦闘に突入する。リチャードに重傷を負わせた強敵をなんとか退けると、部屋の奥で最後のデスマスクが見つかる。これでデスマスクは4つ。そしてホール裏墓地の地下には顔に穴の空いた石像が4つ。洋館の探索は佳境に！



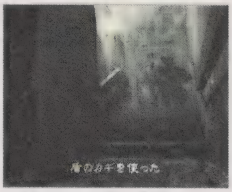
⬆屋根裏部屋に棲みついている巨大な毒蛇、ヨーン。人智を越えた化物に勝てるのか!?

- U字型廊下
- ▼ 柱のある廊下
- ▼ 屋根裏部屋前の廊下
- ▼ 42 屋根裏部屋
- ▼ 43 屋根裏部屋前の廊下
- ▼ 44 保管室あるいは物置



42 リチャードを襲った毒蛇から最後のデスマスクを奪え！

盾のカギで屋根裏部屋に入って奥に進むと、巨大な毒蛇ヨーンが登場。ヤツの背後を取るように移動しながら戦おう。ジルでリチャードを助けていた場合は、彼も戦闘に参加。途中で力尽きるが、戦闘後にアサルトショットガンが手に入る。

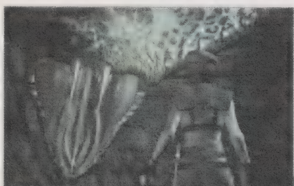


⬆盾のカギを使う場所はココだけ。使い終わったらポイ捨てだ。

必要攻撃回数

ナイフ	20～50回
ハンドガン	16～22発
ショットガン	7～12発
グレネード(榴弾)	5～7発
グレネード(焼夷弾)	5～7発
グレネード(硫酸弾)	4～7発

※リチャードが未登場の状態



⬅この牙に咬まれると毒に冒されるぞ。



➡リチャードは途中で倒れるが……。



⬅そのままヨーンを撃退すると強力なアサルトショットガンを回収できる。

目的の仮面を取って逃げる！

ヨーンを撃退しなくても、奥にある仮面を取って部屋から逃げてもいい。ただしリチャードを見殺しにした場合は、アサルトショットガンが手に入らないぞ。

逃げるが勝ちです!!





⬆➡クリスはヨーンを撃退しても収穫がない。逃げろ。

43 主人公を蝕むヨーンの毒

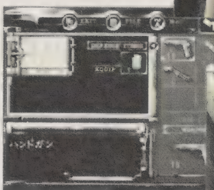
屋根裏部屋でデスマスクを入手して部屋の外に出たとき、ヨーンの毒を受けていなければそのまま探索を続けられるが、毒を受けていた場合は自力で血清を取りにいったり、第三者の助けを借りなければならない。下の表を参考にして適切に行動しよう。

ヨーンの毒が!

➡リチャードを助け毒を受けると、自力で血清を取る必要がある。



的確に行動





⬆➡ノーダメージならそのまま探索を続けられるぞ。

レベッカがクリスを助ける

リチャードが健在でクリスが毒を受けた場合は、レベッカを操作することになる。パート36と同じルートを進んでクリスを助けよう。

がんばれレベッカ





←↑レベッカの装備は貧弱、戦闘は回避。



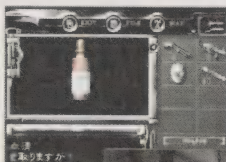
➡このイベントのあとは、保管室で治療を受けられないのが痛い。

ジルなら	
・ヨーンの毒を受けた(パート37でリチャード死亡)	→誰かに救出、手当てをされ保管室へ強制移動
・ヨーンの毒を受けた(パート37でリチャード救出)	→自力で保管室まで移動して血清を取る
・ヨーンの毒を受けていない	→そのまま探索を続けられる

クリスなら	
・ヨーンの毒を受けた(パート37でリチャード死亡)	→自力で保管室まで移動して血清を取る
・ヨーンの毒を受けた(パート37でリチャード救出)	→レベッカを操作し、血清をクリスに届ける
・ヨーンの毒を受けていない	→そのまま探索を続けられる

44 血清のある保管室を拠点に最終決戦の準備を進める

毒を受けて自力で血清を取る必要がある場合や、ジルで強制移動のイベントが起きたときなどは、保管室でつぎの戦闘準備を進める。戦闘で毒を受けておらず、さらに洋館1Fの東の階段廊下から裏口への廊下へと向かう扉が壊れていないときは、ホール裏墓地により近い物置へ足を運ぶべきだ。



←⬇血清が必要なら保管室へ。ここからホール裏墓地へ向かうとき、パート25で登場したゾンビを倒していないなら、大食堂2F経由で玄関ホールへ。



ムダな戦闘を避けろ

物置からだと……

できれば屋根裏部屋からもホール裏墓地にも近く、さらには敵が少ない物置を拠点としたいが、裏口への廊下へと続く扉が壊れていると、遠回りをしなければならなくなるので注意しよう。



⬆こうなると、玄関ホールまで戻らなくてはならない。

呪われた墓を暴きし者

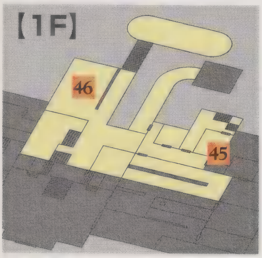
[保管室あるいは物置]〜[納屋への通路]

目が封じられた仮面、鼻が封じられた仮面、口が封じられた仮面、そして目鼻口が封じられた仮面と、4つの仮面をホール裏墓地の地下にある石像に使うと、鉄の棺桶から凶悪な化物が目を覚ます！　逃げ場のない密室でその恐怖に打ち勝ったとき、新たなる道が開かれるだろう。



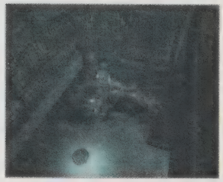
⬆血のしたたる棺桶の中、静かに眠っていた1体の敵。その脅威がついに放たれる！

- 45 保管室あるいは物置
- 46 ホール裏墓地
- 絵画室
- 納屋への通路



45 持ちうる最強の装備で戦いに臨め！

ホール裏墓地の地下で使うための仮面と、ショットガンやグレネードランチャーなど、強力な武器を装備したらホール裏墓地の地下へ。絵画室の外に口が封じられた仮面を置いている場合は、あらかじめアイテム欄を1個空ける。

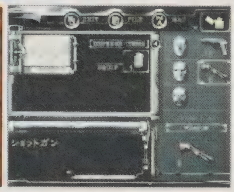


⬅絵画室のデスマスクを回収し、いざ決戦へ。

ジルなら



クリスなら



46 凶悪なクリムゾン・ヘッド・プロト1を倒し納屋へ向かえ

ホール裏墓地のすべての石像に仮面をかぶせると、鉄の棺桶から凶暴なクリムゾン・ヘッド・プロト1が目覚めるぞ。一撃の攻撃力が高いので、ヤツが走って近づいてきたら回避に専念し、歩みを緩めたところで反撃に転じよう。



⬅外見はこれまでのクリムゾン・ヘッドと大差ないが……。



➡しかし耐久力はケタ違い。接近を許さずヒットアンドアウェー!!

必要攻撃回数

ナイフ	18〜45回
ハンドガン	15〜20発
ショットガン	3〜8発
アサルトショットガン	3〜7発
グレネード(榴弾)	3〜5発
グレネード(火炎弾)	3〜4発
グレネード([illegible]弾)	3〜5発

組みつかせるな



➡仮面を使うたびに……。



⬅棺桶を吊るしている鎖が切れるぞ。

納屋への通路でオブジェを使う

鉄の棺桶から鉄と石でできたオブジェと、そのそばにあるショットガンの弾を回収したら納屋への通路へ。くぼみにオブジェをはめると、洋館の外の探索が可能になる。



⬅この通路にはケルベロスが現れる。

データ解析編

ゲームのディレクター三上氏の言葉を借りれば『biohazard』は、「しんどい山続きだけれど、その山を何度も越えた向こうの達成感がたまらない」ゲームだ。やみくもに戦い、いたずらにアイテムを消費していたのではクリアーは難しい。敵には独自の行動パターンや、その敵が生まれる背景が隠されている。これを理解しないことには、プレイのレベルアップは望めないのだ。

この章では『biohazard』をもっと深く楽しむために、クリーチャー図鑑、短時間クリアーのためのフローチャート、そしてプレイの幅を広げる用語集を用意した。大きな山に出くわしたときに読んでみよう。



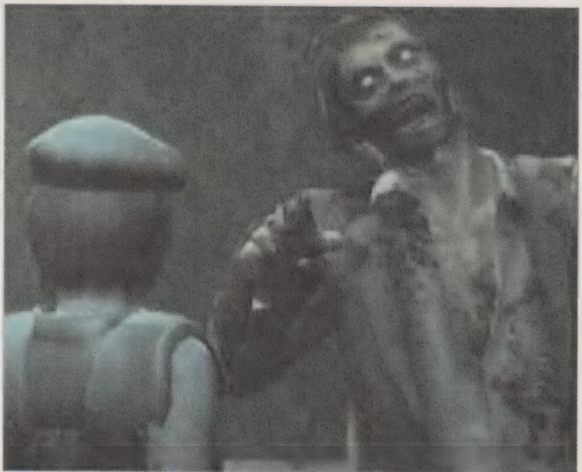
敵を知りおのれを知れば

クリーチャーの特徴と対処

ここでは、館に巣食うクリーチャーの一部を紹介。それぞれの特徴と弱点を見抜くことが生還へのカギとなるぞ。

哀れな犠牲者たちを速やかに葬り去れ

T-ウィルスと呼ばれる細菌に蝕まれ、傷んだカラダに生存本能だけを残して獲物を求め洋館を徘徊する……。これが『バイオ』シリーズ中、もっともポピュラーなクリーチャー、ゾンビだ。新しい『バイオ』のゾンビは、いくつかの条件が整うとクリムゾン・ヘッドという非常に凶悪なクリーチャーへと変貌を遂げる。焼却してしまうか、本能すら感じないようにアタマを吹き飛ばしてしまうのが、救いのない彼らを弔う数少ない方法だ。





⬆見るからにおぞましいその容姿。かつての瞳の輝きはもはやそこにない。

踏み潰しも有効

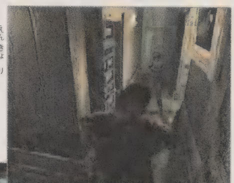
攻撃後、1度ひざまづかせてから近づくとゾンビが足首に掴みかかることがある。これを振り解けばアタマを踏み潰せるので、若干の体力の消耗は覚悟して近づくのも手だ。



Zombie ――[ゾンビ]

あえて倒し切らず、ひるませて立ち去るのも有効な手段

今作では、クリムゾン・ヘッド化を避けるためにあえて倒しきらず、ひるませるだけにしてその隙に立ち去るのが相当有効な手段である。行動パターンは、正面方向にいるキャラクターだけに反応。手の届く範囲でしか攻撃を仕掛けてこない。目標に向かって真っ直ぐに進む修正があるので、横向きでギリギリまで引きつけ、コの字を描くように回り込むと逃げやすい。



➡遠距離からなら容易に倒せるのだ。

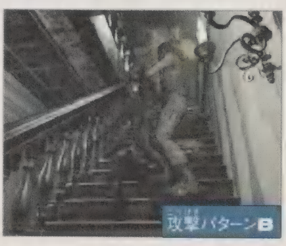


⬅体液が流れ出したら倒した証拠だ。



⬆手の届く範囲にいる主人公に襲いかかる。むやみに接近するのは厳禁。

⬇ゾンビは階段でプレイヤーを掴むことができない。おびき寄せ戦おう。





Crimson Head ―[クリムゾン・ヘッド]

大きなモーションを利用して巨大な爪の攻撃をかわしてしまおう

赤い悪魔への対処法は3つ。まず何より発生させないのがいちばん。つぎにムリに逃げようとせず、たとえ弾薬が少なくてもショットガン以上の武器で速やかに攻撃するのがいいだろう。3つめの方法は、引っ掻き攻撃のモーションが大きいことを逆手に利用したもの。じつは勢いよく走ってきたところにこちらも走りながら正面から突っ込むと、スルリとすり抜けられることが多いのだ。ただしこの方法は、途中でためらうと餌食になる確率が高い。また、複数のクリムゾン・ヘッドに囲まれたときは、迷わず逃げ出すか、ショットガン以上の強力な武器で戦うかただちに決断すべし。





⬆ゾンビと同様つかんでくるが、ディフェンスアイテムは有効だ。とりわけ閃光手榴弾なら1発で倒せるぞ。



⬇左手を大きく振り回す引っ掻き攻撃は見た目どおり攻撃範囲が広い。側面にいても危険だぞ。

全身真っ赤な悪魔クリムゾン・ヘッド

クリムゾン・ヘッドは、一度倒したゾンビが、時間の経過とともに全身を赤く染め、猛スピードで再びキャラクターに襲いかかるようになったもの。肥大化した左手の鋭い爪で引っ掻く攻撃をくり出す。



⬆倒したゾンビの体内でウィルスが生き延びるため、主を再生させるのだ。



➡奴はひるまない。逃げるなら即決で。



⬅仲間のゾンビすら巻き込む凶悪さだ。

寝ているヤツらにご用心

倒れて長時間経過したゾンビに、遅まきながら火をつけようとすると、それをきっかけに起きあがることがあるぞ。



Cerberus

［ケルベロス］

耐久力がアップした地獄の番犬は攻撃に怯まず

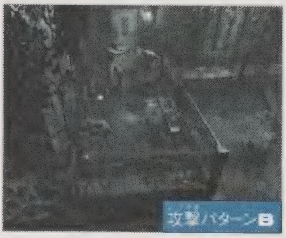
軍用犬にT-ウィルスを感染させたもの。犬であったときの特性が強化され、集団で登場し、休むヒマなく波状攻撃を仕掛けてくる。す速くもあるので、キャラクターのダメージを最小限に食い止めたいなら、ショットガンで飛びかかってきたところを迎撃するといい。





⬆ジャンプして喉元に食らいつこうとしてくる。跳んだ瞬間にかわせ!

⬇群れる習性があるのでハンドガンだと苦しい戦いに。ショットガンを!



➡いきなり飛び出してくることが多い。





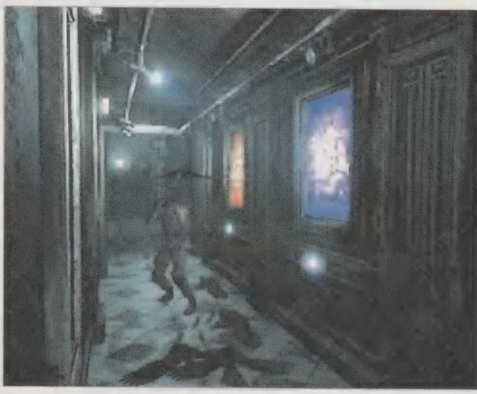
⬅スピードは主人公たちの走りより速い。

Crow

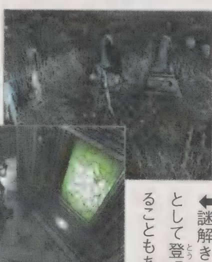
［クロウ］

銃声を聞きつけ空からつぎつぎ襲い来る

T-ウィルスに感染した遺体を食べたカラスが2次的に感染したもの。銃声に刺激され、襲いかかってくることが多い。一羽一羽はさほど脅威ではないが、相当な数で同時に襲ってくるため、揉まれると苦戦は必至。戦うなら広範囲に攻撃できるショットガンで対応しよう。



➡近づくと突然興奮し、飛来することも。



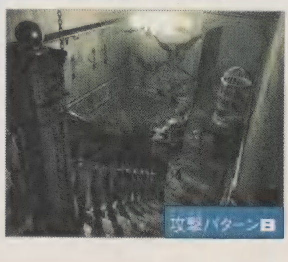


⬅謎解きの罠として登場することもある。



⬆上から襲ってくるため、銃口を上に向けないとほとんど当たらない。

⬇クロウ最大の武器は数による集団攻撃。囲まれそうなら戦わず逃げろ!



Hunter
[ハンター]



人の遺伝子に、T-ウィルスを使用して別の生き物の遺伝子を組み合わせた、まさに異形のクリーチャー。知能は低いものの、運動能力や生命力は人に比べ格段に高く、凶悪なクリムゾン・ヘッドに劣らない戦闘能力を持つ。当たりどころが悪ければ、たった一撃のツメで主人公に致命傷を負わすことができるのだ。ジャンプ攻撃に注意!

人の力で生み出された狩人



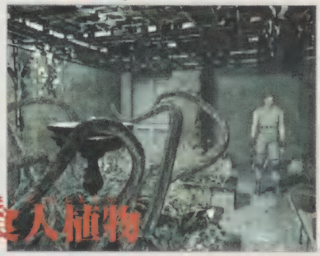
←瀕死のときに襲われると非常に危険。逃げるが勝ちだ。

Monster Plant
[モンスタープラント]

T-ウィルスが影響を及ぼすのは動物だけではなく、植物の生態までもを変化させる。ウイルスの溶け込んだ水を吸った植物は異常な成長を遂げ、あたかも動物の触手のようにみずからの枝葉を動かし、どんな物理攻撃も無効化するカラダになったのだ。とはいえ植物ゆえに動けない点と、植物用のクスリがよく効く点が救いである。



←攻撃は通用しないが、弱点を見つけてしまえば……。



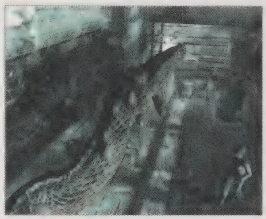
水場にひそむ食人植物

Yawn
[ヨーン]



ウィルスに冒され、狂暴化のみならず巨大化したヘビ型のクリーチャー。ヨーンとは、大きな裂け目の意味で、その名の表すとおり、大きな口を開けて獲物を丸飲みにしてしまう。特殊な皮膚を持っているため火炎弾が効きにくく、硫酸弾に弱いことを覚えておこう。また、牙から出る毒はブルーハーブですら解毒不可能なシロモノだ。

音もなく忍び寄る捕食者



←戦うと手ごわいが、倒さなくてもシナリオは進められる。

Crimson Head Prt.1
[クリムゾン・ヘッド・プロト1]

ホール裏墓地の地下に眠るプロトタイプのクリムゾン・ヘッド。通常のクリムゾン・ヘッドが一般的なT-ウィルスの影響で発現したのに比べ、意図的にプロトタイプのウィルスを投与されたものらしい。耐久力が同種ではもっとも高く、同じゾンビだと思ってなめてかかると、瞬く間に爪の餌食となるだろう。攻撃力は変わらない。



←死んでいるものだと思って無警戒で近づくと……!?



呪われた墓に眠る脅威

短時間クリアーのために

3時間クリアーへの道(上)



⬆威力バツグンの隠し武器が手に入る。たいていの敵なら1撃で仕留めてしまう。

『バイオ』シリーズでは、ある条件を満たしてゲームをクリアーすると弾薬を無限に使用できる武器が手に入る、という隠し要素がしばしば存在する。ゲームキューブ版『バイオ』では、この条件は3時間以内にクリアーする、という1点のみに絞られた。救急スプレーやインクリボンは使ってもかまわないのだ。

ジル編フローチャート(上)



⬅細かい動作が必要な場所以外は、つねに走って移動。

ここからはジルで3時間以内にゲームをクリアーするためのルート序盤を解説。チャートには、移動ルート、入手できるアイテムや発生するイベントを記したが、謎解きの解法は省略している。さきに攻略パートを読んでおくといいだろう。また、前提として移動は走りで行い、ムービーはスタートボタンでとばすという2点を忘れずに。

アイテムを調べるタイミングに注意

キーアイテムを調べて使うという動作は基本だが、調べるとき、使うときの両方でウインドーを開くのは時間のムダ。変形するアイテムは使う場所で初めて調べて、そこですぐ使うほうが効率がいいぞ。



⬆代表的なのは鎧のカギの場所。仕掛けが作動してから調べ始めても間に合うぞ。



⬅ジルは携帯用燃料ボトルを持つ余裕がある。

- **玄関ホール**　会話後、イベントで大食堂に移動。
- **大食堂**　暖炉の前で会話イベント。
- **ティールームのある廊下**　ゾンビとは戦わずに大食堂へ戻る。
- **大食堂**　ゾンビ襲撃イベント。
- **玄関ホール**　2Fに上がるか、階段裏の通路を回る。キーピック入手。
- **大食堂**→**ティールームのある廊下**
- **鳥かごのある廊下**　階段経由で2Fへ。
- **鏡のある廊下**　黄金の矢を入手。
- **大食堂2F**　短時間クリアーに青い宝石は不用。石像は無視する。
- **玄関ホール2F**　階段途中からホール裏墓地へ抜ける。
- **ホール裏墓地**　墓の前で黄金の矢を調べ、矢じりを入手。すぐ使う。隠し階段を下り、呪いの書を入手。調べて剣のカギを入手。
- **玄関ホール**
- **展示室**　地図は取らない。奥の通路には行かない。
- **L字型廊下**　アイテムが不要なら無視。
- **1F北東廊下**
- **ボイラー置場**　除草剤を入手。ハーブは取ってもいい。
- **1F北東廊下**→**吊り天井の部屋**
- **応接間**　ショットガンを入手。
- **吊り天井の部屋**　ドアを両方調べる。イベント。
- **裏口への廊下**
- **東の階段廊下**　ここのゾンビは倒しておくといい。
- **物置**　携帯用燃料ボトルは取ってもいい。アイテムを整理。
- **東の階段廊下**　2Fへ上がる。
- **東の階段廊下2F**　階段を上って右手側の通路の奥から先に進む。
- **U字型廊下**
- **読書室**　犬笛とライターを入手。
- **U字型廊下**
- **玄関ホール2F**　アイテムに空きがあればバリーから硫酸弾を入手。
- **大食堂2F**　剣のカギを使い、2F西階段へ。
- **2F西階段**　キーピックでテラスへ出る。
- **西テラス**　犬笛を使う。現れたケルベロスを倒し、首輪を入手。アイテムが

いっぱいなら、一度屋内に戻れば犬笛を捨てられる。
●**鏡のある廊下**　クリムゾンヘッドは無視して3Fへ。
●**「死」の鎧廊下**　鎧のカギを取る。首輪からコイン(カギのイミテーション)を入手。カギのイミテーションを使う。
●**鏡のある廊下→●大食堂2F→●玄関ホール2F→**
●**東テラス**　グレネードランチャー入手。フォレストより先には行かない。
●**玄関ホール2F→●U字型廊下**
●**柱のある廊下**　リチャードの血清イベント開始。
●**リチャードの血清イベント**　柱のある廊下、U字型廊下、玄関ホール2F、大食堂2F、2F西階段、西の階段廊下というルートで保管室へ行き、血清を入手。ライターを持っておくこと。剣のカギをしまってもいい。その後、同じルートでリチャードのところに戻る。
●**屋根裏部屋前の廊下**　ゾンビを倒しておくとつぎの部屋がラク。
●**2F食堂**　燭台の前でライターを使い、棚の奥の部屋から楽譜を入手。
●**屋根裏部屋前の廊下**
●**U字型廊下**　甲冑の間のカギを開けておく。アイテムに空きがあれば中でデスマスクを入手。以降、デスマスクを入手したら一度調べておくこと。
●**東の階段廊下2F**　鹿の剥製の間のカギを開けておく。この時点では中には入らない。
●**東の階段廊下→●裏口への廊下**
●**絵画室**　スイッチの謎を解き、墓地へ。デスマスクは取らない。墓地へのカギを開けて外へ。
●**ホール裏墓地→●玄関ホール→●玄関ホール2F→●大食堂2F→●2F西階段→●西の階段廊下**
●**保管室**　ライターとデスマスクを片づける。除草剤と楽譜を必ず持つこと。
●**F字型廊下**
●**温室**　除草剤でモンスタープラントを枯らし、デスマスクを入手。
●**F字型廊下**
●**ティールームのある廊下**　剣のカギを持っている場合、厨房の入り口を開けておく。
●**大食堂**　エンブレムを入手。
●**ティールームのある廊下**
●**BAR**　楽譜を入手。先に入手していたものと組み合わせ、楽譜を完成。ピアノの前で使う。隠し部屋ではゴールドエンブレムを取り、エンブレム使用。
●**ティールームのある廊下**
●**大食堂**　エンブレムのあったくぼみにゴールドエンブレムを使う。時計の謎を解き、盾のカギを入手。
●**玄関ホール→●ホール裏墓地→●絵画室→●裏口への廊下→●東の階段廊下**
●**物置**　ここで戦闘の準備を整える。アイテム欄に空きをふたつは残すこと。
●**東の階段廊下→●東の階段廊下2F→●U字型廊下→●柱のある廊下→●屋根裏部屋前の廊下**
●**屋根裏部屋**　ヨーン戦。ヨーンはリチャードに任せ、奥のデスマスクを入手。ただし、ジルも1回は攻撃すること。イベント後はアサルトショットガンを取り、外へ。毒を受けた場合は保管室に血清を取りに行く。
●**屋根裏部屋前の廊下→●柱のある廊下→●U字型廊下**
●**甲冑の間**　まだデスマスクを入手していない場合、このタイミングで入手。
●**東の階段廊下2F→●東の階段廊下**
●**物置**　片づけてあるデスマスク(仮面)を持ち戦闘準備。おすすめは硫酸弾。
●**東の階段廊下→●裏口への廊下→●絵画室→**
●**ホール裏墓地(地下)**　階段を下り、4つの仮面を適切な石像に使用。棺桶に近づくとクリムゾン・ヘッド・プロト1との戦闘開始。なお、棺桶に近づかなければ外に出られるので、不安なら武器や回復アイテムを取りに行く。戦闘に勝つと鉄と石製のオブジェを入手。棺桶内のスイッチを押して外へ。
●**ホール裏墓地→●絵画室→●裏口への廊下**
●**納屋への通路**　突き当たり付近のくぼみに鉄と石製のオブジェを使う。

戦うときは大胆に

早解きでは弾しかない部屋には入らない。弾薬は大切なので、戦うと決めたら思いきってムダなく撃つ。



←何度も通る廊下や階段近くの敵は倒しておく。

チームワークを大切に

ジル編で登場するバリーは頼りになる仲間。時間短縮できるイベントや弾薬をくれることもあるぞ。



←硫酸弾をもらっておくとあとの戦闘で有利になる。

プロト1には重火器

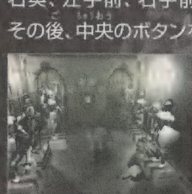
今回の攻略範囲の最後で戦うクリムゾン・ヘッド・プロト1は強敵だが、硫酸弾などがあれば3発で倒せる。



←動きがす速いので、1発撃っては逃げるのがコツだ。

ズバリ! 謎解き

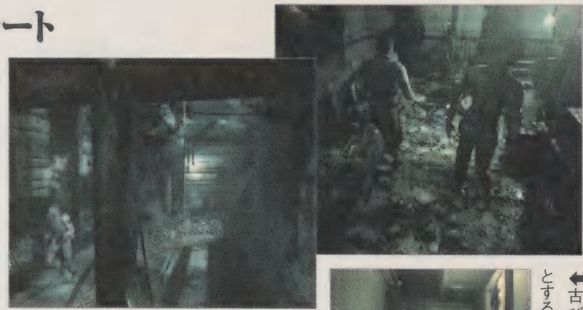
甲冑の間で甲冑を押すのは、右奥、左手前、右手前の順。その後、中央のボタンを押す。



←この甲冑を押すと奥の甲冑は退くぞ。

クリス編フローチャート

クリスは、持てるアイテムの数が少ないうえ、ゲームクリアーのために古びたカギを持つ必要があるため、ジルに比べて難易度が高い。基本的なルートはジル編と同じだが、登場するS.T.A.R.S.のメンバーや、イベント内容が異なっているところがあるぞ。ゾンビを燃やすことを諦めるか、回復アイテムを持ち歩かずに、拾ったその場で使うようにするとアイテム欄にいくぶん余裕ができるのだが……。



⬆クリス編は、ジル編に比べて登場する武器が少ないという問題がある。つまり弾薬の数そのものが少なくなるため、戦うか逃げるかの見極めも重要になってくるのだ。



⬅古びたカギを必要とするところもキツイ。

ゾンビとの戦いかた

弾薬を節約するために階段を利用してナイフで戦うというのも優れた作戦だが、これは確実に時間がかかる。クリムゾン化を防止するためにも、できれば避けていこう。



⬅ジルに比べるとナイフが倍近く強力だが、時間がかかるのがネックだ。



➡何発か撃って敵の体勢が崩れたスキをついて逃げるのも有効な手。

古びたカギを忘れるな

キーピックを使えないクリスは、古びたカギが必要。扉の数ちょうどしかないので取り忘れは厳禁。



⬅カギのため、ジルなら無視する部屋に入ることも。

- **玄関ホール**　会話後、イベントで移動。
- **大食堂**
- **ティールームのある廊下**　ゾンビとは戦わずに戻る。
- **大食堂**
- **玄関ホール**　イベント終了後より行動開始。ハンドガンを入手。
- **大食堂**
- **ティールームのある廊下**
- **鳥かごのある廊下**　階段から2Fへ。
- **鏡のある廊下**　黄金の矢を入手。
- **大食堂2F**　青い宝石は不用。石像は無視する。
- **玄関ホール2F**　階段途中からホール裏墓地へ抜ける。
- **ホール裏墓地**　墓の前で黄金の矢を調べ、矢じりを入手。すぐ使う。奥の階段を下り、呪いの書を入手。調べて剣のカギを入手。
- **玄関ホール**→**大食堂**
- **ティールームのある廊下**　右手奥の通路で剣のカギを使い、厨房へ。
- **厨房**　古びたカギを入手。
- **ティールームのある廊下**
- **大食堂**→**玄関ホール**
- **展示室**　地図は取らない。奥の通路には行かない。
- **L字型廊下**　アイテムが不要なら無視。
- **1F北東廊下**
- **ボイラー置き場**　古びたカギが必要。除草剤を入手。ハーブは持てれば。
- **1F北東廊下**
- **浴室**　古びたカギを入手。ゾンビとの戦闘あり。
- **1F北東廊下**→**裏口への廊下**
- **東の階段廊下**　ここのゾンビは倒しておくといい。
- **物置**　携帯用燃料ボトルを取ってもいい。クリスの場合は灯油を補給すればすぐに使用可能。古びたカギを入手。アイテムを整理。
- **東の階段廊下**　2Fへ上がる。
- **東の階段廊下2F**　右手側の通路の奥から先に進む。
- **U字型廊下**
- **読書室**　犬笛を入手。
- **U字型廊下**→**玄関ホール2F**
- **大食堂2F**　剣のカギを使い、2F西階段へ。
- **2F西階段**
- **西テラス**　犬笛を使う。現れたケルベロスを倒し、首輪を入手。アイテムがいっぱいなら、一度屋内に戻れば犬笛を捨てられる。

●鏡のある廊下　クリムゾン・ヘッドは無視して3Fへ。
●「死」の鎧廊下　鎧のカギを取る。首輪からコイン（カギのイミテーション）を入手、すぐに使う。
●鏡のある廊下→●西テラス→●玄関ホール2F→●U字型廊下
●柱のある廊下　リチャードの血清イベント開始。
●リチャードの血清イベント　柱のある廊下、U字型廊下、玄関ホール2F、大食堂2F、2F西階段、西の階段廊下というルートで保管室へ行き、血清を入手。その後、同じルートでリチャードのところに戻る。
●屋根裏部屋前の廊下　ゾンビを倒しておくとつぎの部屋がラク。
●2F食堂　燭台の前でライターを使い、棚の奥の部屋で楽譜を入手。
●屋根裏部屋前の廊下
●U字型廊下　甲冑の間のカギを開けておく。アイテムに空きがあれば中でデスマスクを入手。以降、デスマスクを入手したら一度調べておく。
●東の階段廊下2F　鹿の剥製の間のカギを空けておく。この時点では中には入らない。
●東の階段廊下→●裏口への廊下
●絵画室　スイッチの謎を解き、墓地へ。デスマスクは取らない。カギを開けて墓地へ。
●ホール裏墓地→●玄関ホール→●大食堂→●ティールームのある廊下
●BAR　楽譜を完成させ、ピアノの前で使う。レベッカが現れたらピアノの練習をさせる。扉ふたつさきの部屋まで行って戻る。
●ティールームのある廊下→●大食堂→●玄関ホール→●玄関ホール2F→●大食堂2F→●2F西階段→●西の階段廊下→
●保管室　デスマスクを持っていたら片付ける。除草剤を持つ。
●F字型廊下
●温室　除草剤でモンスタープラントを枯らし、デスマスクを入手。
●F字型廊下
●飼育係の部屋　古びたカギを取っておく。
●西の階段下
●西の物置　壊れたショットガンを入手。
●F字型廊下
●ティールームのある廊下
●大食堂　エンブレムを入手。
●ティールームのある廊下
●BAR　隠し部屋に入り、エンブレムとゴールドエンブレムを交換。
●ティールームのある廊下
●大食堂　ゴールドエンブレムを使う。時計の謎を解き、盾のカギを入手。ヨーンとの戦闘にそなえ、2F屋根裏部屋へ。
●屋根裏部屋　ヨーンとの戦闘。攻撃を受けないようにデスマスクを回収。外へ。
●屋根裏部屋前の廊下→●柱のある廊下→●U字型廊下
●甲冑の間　デスマスクを入手。
●東の階段廊下2F
●東の階段廊下　壊れたショットガンをしまっている場合は物置に寄り、取っておく。
●裏口への廊下→●1F北東廊下→●吊り天井の部屋
●応接間　ショットガンと壊れたショットガンを入れかえる。ショットガン入手。
●吊り天井の部屋→●1F北東廊下→●裏口への廊下
●絵画室　デスマスクを回収し、外へ。途中で残りのデスマスク（仮面）と古びたカギを持っておく。
●ホール裏墓地　ショットガンの弾を取り、墓の階段を下りる。4つの仮面を適切な石像に使用。棺桶に近づくとクリムゾン・ヘッド・プロト1との戦闘。なお、棺桶に近づかなければ外に出られるので、不安なら武器や回復アイテムを取りにいける。戦闘に勝つと鉄と石製のオブジェを入手。スイッチを押して外へ。
●ホール裏墓地→●絵画室→●裏口への廊下
●納屋への通路　突き当たり付近のくぼみに鉄と石製のオブジェを使う。

カギを有効に使え

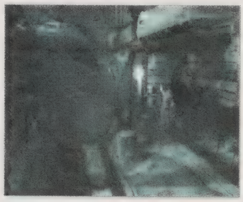
館のカギはなるべく早く捨てておきたい。用事がなくても近くを通ったら開けるだけ開けておこう。



←とくに鎧のカギの部屋はどんどん開けていこう。

ヨーンとは戦わない

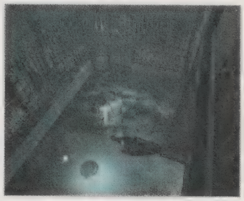
クリス編ではひとりでヨーンを相手にしなければならない。アイテムを取って逃げるのがベストだ。



←クリスのみに出現することのショットガンの弾は取る。

キーアイテムを取らない

絵画室の先にあるデスマスクのように、入手場所と使う場所が近い場合、回収はあと回しにしておこう。



←アイテム欄を節約するために有効なテクニックだ。

ズバリ！ 謎解き

絵画室は、3つの絵の下にあるボタンを押して条件を満たし、最後に通路の奥、リサの絵の下にあるボタンを押せばいい。正解は、入り口に近いほうから1番目、4番目、5番目の3つのボタンを押す。間違えるとクロウが襲来！

知識は力なり

biohazard用語集(上)

ここでは物語序盤の重要なキーワードやアイテムを用語として紹介。設定から世界観を読み取れば攻略にも活きるだろう。

あ行

【アークレイ山地】場所

ラクーンシティをほどなく離れた郊外にある山地。森林地帯を麓にいただき、その森をラクーンフォレストと呼ぶ。アンブレラ社所有の洋館もここに存在。

【アイテムボックス】設備

プレイヤーが入手したアイテムを、保管しておくことのできる設備。通常のモードでは、ゲーム中に登場するすべてのアイテムボックスの中身は共有される。計画的な利用がクリアーへの重要なカギになる。

【アルファチーム】人物など

S.T.A.R.S.のメンバー6人で構成されたスペシャルチーム。アルバート・ウェスカーをリーダーとし、所属メンバーは、クリス・レッドフィールド、ジル・バレンタイン、バリー・バートン、ジョセフ・フロスト、ブラッド・ヴィッカースとなっている。

【ウィンドクレスト】アイテム

研究室の私室において、ハチの標本の謎を解くと入手できるアイテム。残念ながら、現時点でこのアイテムの使用目的ははっきりしていない。過去の『バイオ』シリーズでの使用場所や使いかたに捕らわれすぎていると、使いどころを逃しやすいらしい。

か行

【緊急回避アイテム】アイテム

ゾンビなど、掴みかかってくるクリーチャーに有効な近接戦闘用の回避アイテム。通常の武器ではなく、あくまでも護衛手段にのみ使用される。ゾンビなら体力を半分近く削るダガーナイフは、ジル、クリス共用。さらにクリスはゾンビの頭を一撃で吹き飛ばす閃光手榴弾、ジルは敵を焦がすスタンガンを使用。

【クリス・レッドフィールド】人物など

S.T.A.R.S.アルファチーム所属。25歳。スペシャリストが揃うこの特殊部隊の中でも、とくにエース格の実力を持つ。元アメリカ空軍にいた経歴を持ち、チーム随一の射撃技能と身体能力を誇る。正義感を人一倍強く感じる性格という。クレアという妹がいる。

【クリムゾン・ヘッド】クリーチャー

ゾンビが何かしらの衝撃で行動不能に陥ると、その体内のT-ウィルスが自分を消滅から守るため、さらに活性化。ゾンビの身体組織を急激に変化させ、最終的に健康な人間を上回る身体能力と、手のつけられないほどの凶暴性を与えるようになる。このとき、蘇ったゾンビは、全身が深紅に変色することからクリムゾン・ヘッドと名づけられた。

【クリムゾン・ヘッド・プロト1】クリーチャー

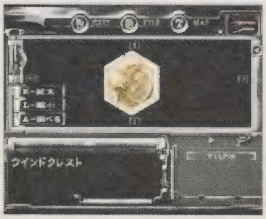
ホール裏墓地の地下深くに眠るクリムゾン・ヘッドのプロトタイプ。ゲーム中に1体だけ登場する。他のクリムゾン・ヘッドにはないアゴひげが特徴的で、耐久力もすこぶる高い。厳重な封印がなされており、それからも危険のほどが予測できる。実際、誕生当時のクリムゾン・ヘッドは原則的に焼却処分されており、1体だけ研究材料として保存されていたようだ。

【クロウ】クリーチャー

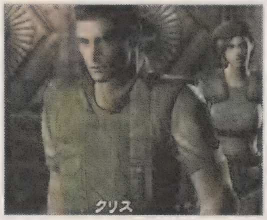
カラスがT-ウィルスに感染した遺体をついばんだことにより、2次感染してクリーチャーとなったもの。銃声に過敏に反応し、集団で襲いかかる習性を持つ。

【携帯燃料ボトル】アイテム

ところどころに設置してある灯油缶から灯油を抜き取り、携帯できるアイテム。ライターを持っている状態でこの灯油を使うと、倒したゾンビを燃やしてク



【ウィンドクレスト】



【クリス・レッドフィールド】



【クリムゾン・ヘッド】

リムゾン・ヘッドになるのを防ぐことができる。

【ケルベロス】クリーチャー
もともと軍用犬としても扱われていたドーベルマンに、T-ウィルスを投与してさらに攻撃性を高めようとしたクリーチャー。犬としての従順さは失われ、無差別に人を襲う強暴さだけが表面化した。しかも集団行動の性質は残っているので非常に危険だ。

さ行

【サムライエッジ バリーVer.】武器
バリーがS.T.A.R.S.の制式採用銃サムライエッジを徹底的にカスタマイズしたスペシャルバージョン。通常のプレイで5時間以内にゲームクリアーを達成すると、2週目のゲームプレイで、初期装備としてアイテムボックスの中に発見できる。1回の射撃で3発の弾を連射することができるため、敵を威嚇して寄せつけないようにするのに重宝する。弾数は無制限。

【飼育係】人物など
本名不明。現在ケルベロスとなってしまったドーベルマンを飼育していたと思われる人物。彼の部屋には、ゾンビ化していく過程で書かれたと思われる日記が残されている。同じ部屋には彼であろうゾンビも出現。犬へのT-ウィルス投与実験中に2次感染したと思われるが、文面から彼は気づいてなかったようだ。

【ジェシカ】人物など
本名ジェシカ・トレヴァー。洋館を建築設計したジョージ・トレヴァーの妻。依頼主スペンサー卿に、建築記念と称して洋館に招かれたまま消息を絶った。

【ジル・バレンタイン】人物など
S.T.A.R.S.アルファチーム所属。23歳。紅一点でありながら、危険をともなう爆弾解体処理のプロ。また、その手先の器用さを活かした解錠技術など、ほかの隊員にない特殊な技能を多数使いこなす。元対テロ部隊デルタフォースの訓練課程にも参加していたこともあり、戦闘における知識も豊富である。

【植物学】ファイル
アークレイ山地に自生するいくつかのハーブについて研究されたファイル。このファイルの報告によれば、緑・赤・青のハーブは、その組み合わせにより単体で使う以上の効果を発揮すると書かれている。

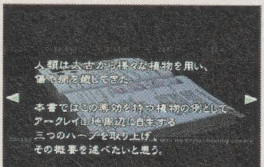
【ジョージ・トレヴァー】人物など
洋館を建築設計した、ニューヨーク在住の著名な建築家。スペンサーなる男の依頼で、莫大な予算をかけた洋館の設計を手がける。この洋館は、見た目には簡素な作りだが、見えない部分にさまざまな意匠をこらした仕掛けが大量に設置されている。建築記念パーティーに招待され、そのまま消息を絶っている。

【ショットガン】武器3
ハンドガンよりも強力で弾丸が拡散するので、複数のクリーチャーや、小さな敵に非常に有効。上向きでゾンビの頭を撃てば、頭を吹き飛ばすことも。

【S.T.A.R.S.】人物など
複数の民間企業から出資され組織された特殊部隊。正式名称は、Special Tactics and Rescue Serviceといい、1996年に発足し、ラクーン市警に所属する。巨大企業アンブレラを筆頭に、さまざまな民間企業が最新装備や情報などを提供しているため、従来の警察にはない行動力や事件の解決力を持っている。構成隊員は12人でアルファチームとブラヴォーチームの2班に分かれて行動する。

【スタンダードアイテム】アイテム
所持アイテム欄を使わずに持てる特殊なアイテム。クリスはライターを所持しているので、ゾンビを燃やすときに携帯燃料ボトルだけ持っていればいい。ジルはキーピックを持っているので、クリスのように古びた鍵を持ち歩く必要がない。

【スペンサー卿】人物など
本名オズウェル・E・スペンサー。アンブレラ社の創立者であり、舞台となる洋館の持ち主でもある。



【植物学】



【ジル・バレンタイン】



【ゾンビ】

【ゾンビ】クリーチャー
洋館にいた人間が何らかの形でT-ウィルスに感染した場合、しばらくすると生死に関わらずクリーチャーとなる。これがゾンビだ。知能はほぼ0、その容姿からその名が与えられた。一部のゾンビには、T-ウィルスの変異体が存在していることが確認されている。これがクリムゾン・ヘッド化の引き金になる。

た行

【タイプライター】設備
プレイヤーがゲームを一時中断する場合に使う設備。セーブするためにはインクリボンが必要だ。ただし、インクリボンは数に制限があり、むやみなセーブはゲーム後半でプレイヤーを窮地に陥れることになる。

【デスマスク】アイテム
死人にかぶせたといわれる仮面。ゲーム中に4枚存在し、すべてを集めてホール裏地下墓地の対応する石像に使用する。4枚すべてを使用すると……。

【鉄と石製のオブジェ】アイテム
クリムゾン・ヘッド・プロト1が眠っていた棺に入っているアイテム。納屋へ通じる通路の突き当たりなどに使用。中庭へ出るためのカギとなっている。

は行

【ハンドガン】武器
ジルが初期装備している武器。クリスは少し探索を進めないと手に入らない。弾薬が15発まで充填可能だが、攻撃力が低いため、ゾンビを倒すのに6〜7発は消費する。オートリロードの隙は比較的少ない。

【ブラヴォー・チーム】人物など
S.T.A.R.S.のメンバー6人で構成されたスペシャルチーム。所属メンバーは、エンリコ・マリーニをリーダーとし、ケネス・サリバン、リチャード・エイケン、フォレスト・スパイヤー、エドワード・デューイ、レベッカ・チェンバースとなっている。

ま行

【モンスタープラント】クリーチャー
植物が何らかの形でT-ウィルスに感染した場合、中には影響を受けるものも存在する。このクリーチャーは、分類上植物ではあるが、動物のように触手らしきものを伸ばし獲物を捕らえる食虫花と化したもの。さらに、直接的な攻撃をすべて無効化する体質を備えている。倒すには武器以外の手段が必要だ。

や行

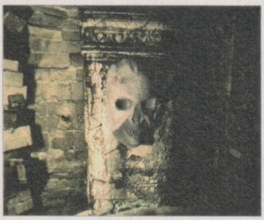
【ヨーン】クリーチャー
洋館に潜んでいたヘビがT-ウィルスに感染した巨大クリーチャー。ヨーンは、裂け目やあくびの意味。その名のとおり、人を丸飲みしてしまえる巨大な口と、ブルーハーブでは解毒し切れない強力な毒を有する。カラダの割にす速く、接近戦は危険である。ヨーンの毒に冒された場合は、特別な血清が必要だ。

ら行

【ラクーンシティ】場所
アメリカ中西部に位置する森に囲まれた閑静な都市。S.T.A.R.S.のメインスポンサーであるアンブレラ社の支社も存在し、その関連企業の落とす税金がこの市の重要な収入源ともなっている。洋館の持ち主、オズヴェル・E・スペンサーはアンブレラ社の創立者。

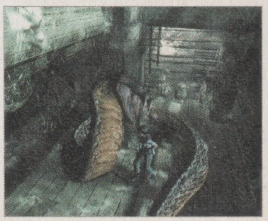
【リサ】人物など
本名リサ・トレヴァー。洋館の設計建築をしたジョージ・トレヴァーの娘。スペンサー卿に、建築記念として洋館に招かれたまま母とともに消息を絶った。

【ロケットランチャー】武器
通常のプレイで3時間以内のクリアーを達成した場合、2週目以降のプレイで初期装備として使用することができる武器。たいへんな破壊力を誇り、ほとんどのクリーチャーを一撃で沈められる能力を持っている。この武器も無限に弾を発射するこ


【デスマスク】



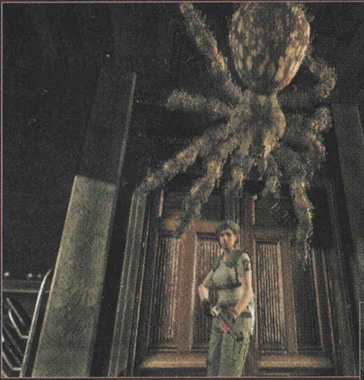
【モンスタープラント】


【ヨーン】

次号!!



深まる謎





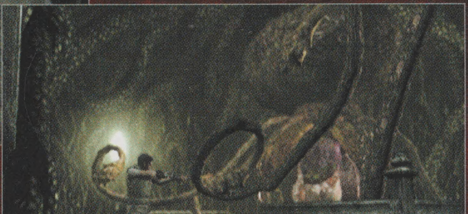
新登場
森の奥に潜むのは…?



敵も凶悪に



心して待て!!





恐怖の夜はまだ終わらない…



biohazard

バイオハザード®

ファミ通キューブ+アドバンス

6月号別冊付録

3時間クリアーへの突破口! biohazard バイオハザード 完全脱出バイブル上

6月号別冊付録